TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

MAYIS 2006 • 6,50 YTL (KDV Dahil)
2006-5 • ISSN 1301-2134 • Sayı 112

K.K.T.C. FİYATI 8,25 YTL

YAZA MUHTEŞEM GİRİŞ!

MGS3 SUBSISTENCE
TOMB RAIDER LEGEND
CONDEMNED
D&D ONLINE
DEAD OR ALIVE 4
KINGDOM HEARTS 2
C&C FIRST DECADE

İNCELENDİ !

MARTIN SEPTIM, TAMRIEL KRALLIĞININ SON VELİAHTI

BATTLEFIELD 2142
SAVAŞ BUZUL ÇAĞINDA DEVAM EDİYOR

WORLD IN CONFLICT
BÖYLE BİR STRATEJİ OYUNU GÖRMEDİNİZ

GOD OF WAR 2
OLYMPOS DAĞI, KRATOS'A DAR GELDİ!

6 SAYFA İNCELEME, 10 SAYFA REHBER

THE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION

BÜYÜ VE ÇELİK HİÇ BU KADAR GÜZEL OLMAMIŞTI!

Korkarım dünyanın çivisi çıktı veya başımıza taş yağmak üzere. Yaz aylarına girerken hep oynayacak iyi bir şeyler bulmakta güçlük çekerdik ya hani? İşte bu yaz öyle bir yaz olmayacak, belli. Hani bahar rehaveti? Nerede durgunluk? Geçen sene yılbaşı sezonunda bile bu kadar muhteşem oyunu bir arada göremedik. Haşa, şikayetçi değilim. Hatta çok mutluyum, çünkü Level'ın en yüksek not ortalamalı sayılarından birisini tutuyorsunuz elinizde. Muhteşem oyunlarla dolu müthiş bir ay geçirdik ve gözlerinize layık, dolu dolu bir sayı hazırladık. Bol vakti olanlarınızbayram edecek, ama tam da ÖSS ve finallerin geldiği ay yapılır mı bu?

Nisan ayını resmen emip bitiren Oblivion'a da sizden güç alarak iki çift laf etmek istiyorum: Lütfen yakamızı bırakır mısın? Lütfen biter misin artık? Tamam anladık, bindik bir alamete (Prior Maborel's Paint Horse), gidiyoruz kıyamete (Oblivion Gate) ama müsait bir yerde de inelim biz artık. Geç oldu, evden beklerler.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

3

Next

KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!

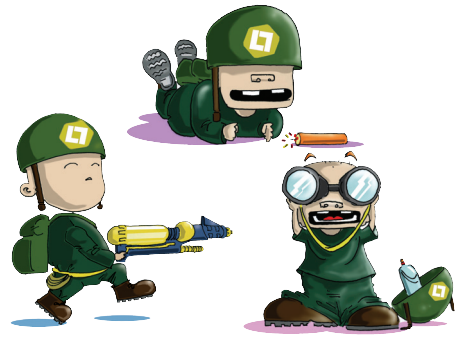
Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

AT BİNENİN, KILIÇ KUŞANANIN

Keşif Birliği için giriş yazısı yazmam gerektiği anda ruh halim değişiveriyor. Bölümün isminden gelen bir ilhamla kendimi at üstünde dört nala giderken hayal ediyorum. Sağdan soldan saldıran yalan haberleri kılıcımla ikiye biçtiğimi, silinmeye yüz tutmuş izleri sürerek kayda değer bilgileri topladığımı filan düşünüyorum. 0 yüzden de bir türlü bilgisayar karşısında, sayfalar yetişmediği için eli ayağına dolaşmış Serpil olup, kısa yoldan bir şeyler yazamıyorum. Havaya girmek her zaman yazma hızını artıran bir şey değil demek ki...

Sonra, Keşif Birliği olarak at sürmekten, iz kovalamaktan yoruluyoruz, güneşin batmasına yakın duruyoruz. Bu bölüme emek veren herkesle birlikte cılız bir kamp ateşi çevresinde oturup fısıltıyı aşmayan bir tonda bulduğumuz hikayeleri anlatıyoruz... Yazılar da o arada kendiliğinden oluşuveriyor, Sinan'ın masasına uçuyor, Sinan bize hiç kızmıyor yazılar geç kaldı diye... Ne güzel.

Tam bu noktada gerçekle yüzleşmek durumunda kalıyorum. Keşif Birliği'ndeki yazılarımızı kamp ateşi çevresinde yazmaktan daha imkansız bir şey varsa o da Sinan'ın kızmayacağı. Özellikle de bu ay... Hazır gerçeklerle yüzleşmişken, sayfalardan birkaç not aktarıp toz olayım: Command & Conquer'un tüm heybetiyle geri döneceği haberini aldık, Age of Empires'la tanıdığımız Ensemble'ın bir devasa online projesi düşlemekte olduğunu öğrendik, Disciples'ın Renaissance'a hazırlandığını, Atari'nin Timeshift'i Vivendi'ye bıraktığını, Amiga için yapılan Limbo of the Lost'un anca bittiğini gördük! Bu ay yine çok toz yuttuk, şimdi eve dönüp rahatlama zamanı...



EVA ARABİRİMİ YÜKLENDİ. KOMUTAN, EMİRLERİNİZİ BEKLİYORUM

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Command & Conquer serisiyle ilgili tuhaf bir genelleme yapalım: En güzeli ilk oynadığınız C&C'dşr. Gerçek zamanlı strateji tarihinin ilklerinden biri olan C&C'yi (bkz. sayfa 133) ilk oyunuyla tanıyanlar Red Alert'i beğenmez, Red Alert'le başlamış olanlar Tiberian Sun'dan nefret eder, ilk önce Generals'ı oynamış olanlar içinse zaten dünyada başka GZS yoktur... 0 yüzden bu haberi, daha önce hiç C&C oynamamış olanlara müjde niyetine, eski stratejicilere olay çıkartmadan duyurmakta fayda var. Gerçi serinin yaratıcısı olan Westwood Studios ekibinin dağılmasından sonra yapılanlara bakılınca, herkesin sakin olması ve EA Los Angeles'a çok da bel bağlamaması daha makul görünüyor. Westwood kapandığından beri köprünün altından çook sular geçti ne de olsa...

Tiberium Wars, yine Global Defense Initiative (GDI) ve Brotherhood of NOD arasındaki savaşı konu alıyor. İsimden de anlayacağınız gibi C&C3'te Tiberium evrenine dönüş yapıyoruz ve NOD'un psikopat lideri Kane ile GDI arasındaki Tiberium'u (uzaylıların dünyaya hediyesi, zehirli ama çok değerli bir element) kontrol etme savaşına katılıyoruz.

EA LA'den yapılan açıklamada "köklerine sadık ama günümüzün görsel teknolojilerini kullanan, stratejik derinliği artırılmış ve GZS türünü ileriye taşıyacak oynanış özelliklerine sahip" sözleriyle tanımlanıyor oyun. Ayrıca oyunda mobil üsler kurup, farklı birimleri birleştirerek daha güçlü ve eşsiz yeni birimler yaratabilecekmişiz. Şimdilik en büyük eksiğimiz, oyuna ait tek karelik bir çizim dışında hiçbir görüntü yayınlanmamış olması. 0 da E3'te artık... ■

▸ **Yapım** EA LA ▸ **Dağıtım** EA ▸ **Platform** PC ▸ **Web** www.commandandconquer.ea.com ▸ **Çıkış Tarihi** 2007

BEŞTEN SONRA İKİ GELİR

THE SETTLERS 2 NEXT GENERATION

Settlers 2'yi çıkar çıkmaz oynayan ve tadına doyamayan okurlarımıza bir iyi bir de kötü haberimiz var: İyi haber, oyun yeniden yapılıyor. Kötü haber, Settlers 2 çıkalı tam on yıl olmuş. Zaman çabuk geçiyor, teknoloji değişiyor, beğeniler farklılaşıyor, Blue Byte hâlâ Settlers 2 yapıyor ve insan haliyle sormak istiyor; neden ki?

Birkaç ekran görüntüsü ve bir video eşliğinde yapılan Almanca açıklamaya bakılırsa sebep Settlers 2'nin 10'uncu yaş kutlaması. Bizce, serinin sonraki iki oyunuyla eski tadını büyük ölçüde kaybetmiş olmasının da payı büyük. Bu yeniden yapım ile Settlers, 3D grafiklerle eski oynanıştaki tadı birleştirmeye çalışacak. Doğrusu ekran görüntülerine bakınca olayın grafik bölümü hakikaten de halledilmiş gibi görünüyor, hem eskisini anımsatan hem de bugünün oyunlarına iyice alışmış bünyeleri sarsmayacak bir tarz yakalanmış. Peki ya oynanış? Bunun cevabını sonbaharda alacağız. ■

▸ **Yapım** Blue Byte ▸ **Dağıtım** UbiSoft ▸ **Platform** PC
▸ **Web** http://diesiedler2.de.ubi.com ▸ **Çıkış Tarihi** Sonbahar 2006

SAVAŞIN ÜÇÜNCÜ VE SON RAUNDU

BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

Sarımsağın faydaları saymakla bitmez. 0 yüzden boşuna saymaya başlamayalım ve direk konuya girelim (İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlar için giriş cümlesi alternatiflerimi tamamen tükettim, o bakımdan). Gearbox'ın başarılı savaş FPS'si Brother in Arms, savaşın en büyük hava indirme operasyonu olan Operation Market-Garden'ı konu alacak üçüncü bölümüyle yıl sonunda bir kez daha geri dönüyor. Hell's Highway isimli yeni bölümün en önemli özelliği PC'nin yanı sıra Xbox 360 ve PS3 için de tasarlanıyor olması. Unreal 3 motoru kullanılan oyunun grafikleri konusunda hem UbiSoft'tan hem de Gearbox'tan çok iddialı açıklamalar var. Özetlemek gerekirse; "gerçek tarihin interaktif bir eğlenceye dönüşeceği" ve "yeni nesil grafik teknolojilerinin tüm nimetlerinin yer alacağı" bir oyun olarak tanımlanıyor Hell's Highway.

Oyun daha önce de olduğu gibi efsanevi 101. Hava İndirme Birliği'nde ve tarihi bilgilere dayalı çatışmalarda yer almanıza imkân veriyor. Call of Duty 3 ve Brothers in Arms 3'ün hemen hemen aynı tarihlerde piyasaya çıkacağı düşünülürse, asıl savaşın UbiSoft ve Activision arasında geçeceğini şimdiden söylemek mümkün. ■

▸ **Yapım** Gearbox ▸ **Dağıtım** UbiSoft ▸ **Platform** PC, PS3, Xbox 360 ▸ **Web** www.ubi.com ▸ **Çıkış Tarihi** 2006 sonu

■ A Tale in the Desert "Yemişim elfini de orkunu da, ben bahçeme dönüyorum" diyenlere özel bir oyundu.

MISIR'DA İŞLER BİTMEZ

İsmini pek duyuramamış olsa da A Tale in the Desert devasa online oyunlar arasında kendine özel bir yer açmayı başardıyapım. Diğerlerinden farkı ise artık yıkıcı olmaktan çok yapıcı olmak isteyenlere hitap ediyor olması. Hatta bu nedenle Tuğbek eşyalarını toplayıp Kalimdor semalarından Mısır'a geçmişti. Mısır'ın sınırları ne olursa olsun her online oyun gibi A Tale in the Desert da gelişmeye, büyümeye mahkum bir oyun. Oyundaki ilk yenilik, bir Monument yönetmek isteyen tüm Oracle'ların Kızıldeniz'deki Oracle Adası'na taşınması. Olaya Sage, Master ve diğer Disciple'lar da katılabilecek. Daha fazla yenilik isteyenler için de yeni oyunun haberini verebiliriz: A Tale in the Desert III betası kapıda.

BATTLESTAR GALACTICA

SO SAY WE ALL!

70'lerin sonunda gösterilen ve aradan yıllar geçmesine rağmen bir şekilde popülerliğini koruyan, hakkında çok az şeyler hatırlamamıza rağmen (Cylonlar ve Kaptan Adama) efsane gibi anılan Battlestar Galactica, 2003'te yeniden televizyon dizisi olarak hayatımıza girdi. Henüz Cnbc-e'nin ilgisine mahzar olamadı ama Türkiye'deki meraklılarının sayısı hiç de az değil. Mesela Level ofisi üzerinden genelleme yaparsak, Türkiye'nin dörtte üçü Battlestar Galactica hayranı çıkıyor ki, bir kanal akıl edip diziyi gösterse Kurtlar Vadisi'nden daha çok sükse yapacak, farkında değiller!

Konuyu daha fazla uzatmadan söyleyelim; bugünlerde dizinin yazarı ve yapımcısı olan Ron Moore her fırsatta "bir Battlestar Galactica oyunu yapmak istediğini" dile getiriyor. Gerçi ortada ne oyunun türü ne de yapımcısı var, ama ikinci sezonu kısa süre önce sona eren dizinin hayran kitlesinin giderek arttığı düşünülürse Moore'un öylesine konuşmadığı kesin. Kendisi, "internet üzerinden katılıma açık bir oyun düşünüyorum" diyor, kastettiği devasa online bir Battlestar Galactica ise epey bekleyeceğiz demektir. ■

FİLMİ KADAR "KORKUNÇ" OLMASA DA...

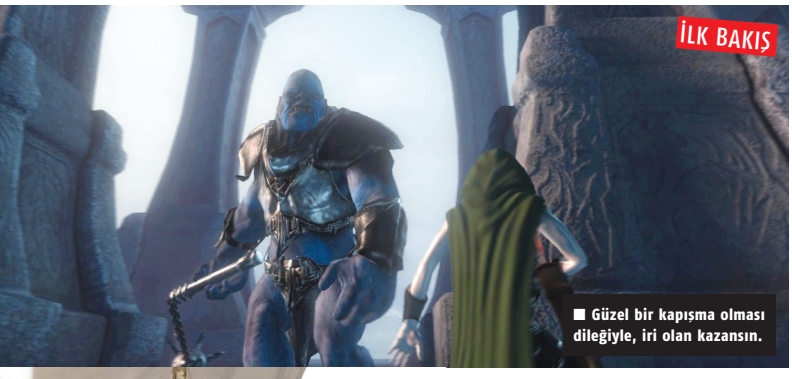
ALONE IN THE DARK NEAR DEATH INVESTIGATION

Geçtiğimiz yıla kadar Alone in the Dark ismini duymak bile tüylerimizin ürpermesine neden olabilirdi, çünkü gelmiş geçmiş en başarılı korku oyunlarından biriydi bu. Ama 2005'te yapılan filmi izleyenler için artık Alone in the Dark sözcükleri yan yana geldiğinde bir korku tılsımını değil mide bulantısını temsil ediyor. Gerçi bu durum yakında değişebilir, zira Atari isim haklarını elinde tuttuğu bir efsanenin böylesine kötü bir finalle tarih olmasına izin vermeyecek. Evet, Alone in the Dark bir kez daha ait olduğu yere, bilgisayar ekranlarına (ve Xbox 360'a) dönecek ve biz o ismi her duyduğumuzda yine ürperebileceğiz. Umuyoruz... ■

▸ **Yapım** Eden Studios ▸ **Dağıtım** 2K Games ▸ **Tür** Strateji
▸ **Web** www.2kgames.com ▸ **Çıkış Tarihi** 28 Temmuz 2006

EJDERHALARI YOLA GETİREN, SAVAŞ ALANINDA ONLARCASINI DEVİREN OLSAK... SONRA AYAĞIMIZ TAKILSA...

PROJECT OFFSET



■ Güzel bir kapışma olması dileğiyle, iri olan kazansın.

Rune'u ilk oynadığımda "işte bu" demiştim, fakat bir süre sonra sıkılmaya başladım. Oraya atla, buraya tutun; düşmana vur, öldür. Fazlasıyla asosyal bir karaktere sahiptik. Halbuki şöyle bir mağarada güzel bir elf görseydik, hâl hatır sorup iki kelam etseydik; tecrübe kazanıp daha hızlı koşabilseydik, en büyük silahı alıp düşmana oturtmak dışında bir şeyler yapsaydık, fena mı olurdu dostlarım? Olmazdı. İşte bu eksikliği Elder Scrolls serisi kapattı. Ama Elder Scrolls evreni de pasif bir evrendi. Bütün şehirler birbiriyle dost mu olurmuş? İnsan arada bir toplanıp savaşır, ciddi bir düşmanlık yoksa bile tahtalarla rol yapar. O da olmadı, bir gün mahalleden bir komşunun gelip "tavernadaki adamları kap gel, karşı mahalledekiler bizim elflere laf atmış!" demesini bekledim. Kimse gelmedi...

Açıkçası Project Offset ile karşılaşana kadar bu saydıklarımı neredeyse hiç düşünmedim. Eksikliğini hissettiğimi söylesem yalan olur çünkü elimdekiler yeterince tatmin ediciydi. Fakat Offset ekibinin öyle hin planları var ki, bunlar sayesinde FPS ve RYO türlerine yeni bir soluk gelebilir ve bu planları aklıma getirdikçe daha fazlasını istiyorum.

SİLAHLARINIZI KUŞANIN

Oyunun konusuna ya da evrenine dair bilgi verilmiyor, fakat pek de usturuplu bir evren olmayacağı ortada. Zira oyun motoru yüzlerce karakteri rahatlıkla oluşturabiliyor. Hatta bu karakterlerin hareketleri ve görünümleri farklılık gösteriyor. Bütün bunlar bir sahnede toplandığında ise ortaya mancınık güllelerinin havada uçuştuğu, alev saçan ejderhaların eksik olmadığı savaşlar çıkıyor (kafanızın yerinde olmasını istemeyen onlarca düşmanı da unutmamalı).

Ekip daha önce Savage'in yapımında çalıştığından multiplayer konusunda oldukça iddialı. Oyunun tek kişilik bölümleri multiplayer olarak oynanabilecek. Arkadaşlarımızla görev yapıp, çıkan eşyalar için kavga edebileceğiz (bu olmadı ama, nerede kardeşlik, dostluk?). Asıl olay yaratacak özelliği ise görev tabanlı multiplayer seçeneği. Bu seçenekte, kaleleri kuşatma şansına ereceğiz. Dev güllelerinin her şeyi paramparça ettiği, ejderhaların kullanılabildiği aksiyon dolu bir oynanışa sahip olacak Offset. Bütün bunlar olurken, çeşitli sınıflardan seçtiğimiz karakterimiz tecrübe kazanacak ve geliştirilebilecek. Kısacası multiplayer'ı Team Fortress ile Battlefield arasında, RYO öğeleriyle süslenmiş bir oyun olacak.

MATBAA MOTORU

Offset Engine, şimdiye kadar yapılmış en iyi oyun motorlarından birisi. En heyecan verici özelliği ise film kalitesinde görüntü vaat ediyor olması. Oyunlarda denenmemiş olan fakat sinemanın ve üç boyutlu çalışmaların olmazsa olmazlarından "motion blur" efekti oyunda gerçek zamanlı olarak kullanılıyor. Bu efekt, oyunda görülebilen bütün hareketli nesnelerin üzerinde doğal bir bulanıklık oluşturacak. Bunun üzerine, gölge ve ışık efektleri de eklenince ortaya muhteşem görüntüler çıkıyor. Partiküller de dahil olmak üzere bütün nesnelerin bir gölgesi var ve hepsinin üzerine gölge düşebiliyor.

Bunları tadabilmek için bir süre beklememiz gerekiyor, zira projenin iki senesi daha olduğu söyleniyor. Ekip herhangi bir dağıtıcıyla anlaşabilmiş değil; fakat bu kadar kaliteli bir oyun motorunun sadece üç kişi tarafından hazırlanmış olması, ister istemez ekibin ilgi görmesini sağlıyor. Onlar yavaş yavaş genişlerken, ben de harabelerin arasından düşmanlarımı sevinçle (uzun yoldan gelecekler, somurtmak olmaz) karşılayacağım günleri iple çekiyorum. ■

–İberia "EsteticA" Aydın

- **Yapım** Offset Software
- **Dağıtım** Belli değil
- **Tür** FPS-RYO
- **Web** www.projectoffset.com
- **Çıkış Tarihi** Belli değil

İSTER İNAN İSTER İNANMA

LIMBO OF THE LOST – GEÇ GELEN SAADET

Teknolojinin hızı karşısında bazı oyunların daha yapımı tamamlanmadan zamanın gerisinde kalması artık alıştığımız bir gerçek. Geliştiriciler, üç yıl öncesinin teknolojileri kullanılarak hazırlanan bir oyunu "yeni" diye çıkartmaya kolay kolay cesaret edemiyor çünkü teknolojiyle birlikte oyuncuların beklentileri de çok hızlı yükseliyor. Ama arada bir "cesur" (elimizdeki örnekte buna cesaret değil çılgınlık da diyebilirsiniz) yapımcılar da çıkabiliyor ve mesela Amiga için tasarladığı oyunun bittiği müjdesini verebiliyor! Limbo of the Lost böyle bir oyun işte. G2 Games tarafından on yıldan uzun bir süredir yapımına çalışılan adventure, nasıl olduysa tamamlanmış. Allah'tan yapımcılar o yoğun tempo içinde Amiga diye bir konsolun kalmadığını fark etmişler de oyunu PC'ye uyarlamanın daha yerinde olacağına karar vermişler. İlginizi çeker mi bilemeyiz ama en hasından nostaljik bir adventure istiyorsanız Limbo of the Lost'la ilgili bilgilere g2games.com'dan erişebilirsiniz.

SILENT HILL'E HOŞGELDİNİZ

ABD'nin Pennsylvania eyaletinde, Centralia kasabasında yaşayanlar için Silent Hill sadece bir oyun ya da film değil, onlar Silent Hill'de yaşıyor sayılırlar. Bizim ekran karşısında bile içimizi ürperten Silent Hill'e özgü puslu, tuhaf atmosfer bu kasabada 40 yıldan beri gündelik yaşamın bir parçası. Zaten yakında gösterime girecek olan filmin atmosferi de bu kasabadan esinlenerek oluşturulmuş.

Uzaktan bakınca ürkütücü gelen hemen her şey gibi Centralia'daki ürpertici atmosferin de mantıklı bir açıklaması var aslında: 40 yıl kadar önce kasabanın kömür madenlerinde başlayan bir yangın... Söndürülmesi mümkün olmadığı ve kömürler için için yanmaya devam ettiği için tüm şehri kaplayan bir sis bulutu, yerden yükselen gri dumanlar, zaman zaman yeraltından gelen tuhaf sesler ve hiçbir şeyin alıp götüremediği bir yanık kokusu 40 yıldır Centralia'nın en baskın özellikleri. Madendeki kömür rezervlerine bakılırsa, en az bir yüz yıl daha da böyle kalacak.

LITTLE BIG ADVANTURE 3 ???

Eveeet, bu ismi görünce kalpten giden 50 okuyucumuzu defnettikten sonra, henüz LBA3'ün elle tutulup gözle görülecek kadar gerçek olmadığını belirtelim. Sadece orijinal serinin yaratıcısı Frederic Raynal, dijital dağıtım sistemleri hakkındaki bir röportajda "bizim gibi küçük ama azimli firmalar için Steam gibi dijital dağıtım ağları büyük bir nimet. Eğer bir dağıtıcıyla anlaşabilirsem, Little Big Adventure 3'ü yapmak ve Steam üzerinden satmayı ciddi ciddi düşünüyorum" dedi. Heyo, heyo, heyo!

PARAWORLD İLK BAKIŞ

STRATEJİLERİN GELECEĞİNDE DİNOZORLARIN OLMASI İRONİK DEĞİLSE NEDİR?

Dinozorlar sevimli hayvanlardır. Bunu bütün çocuklar bilir. Ben de biliyordum, altı yaşıma kadar... Hayatımda Taş Devri'nin Dino'sundan başka hiçbir dinoyla karşılaşmamış olan ben, kısa pantalonum ve yana taranmış saçlarımla babamın elinden tutuyordum. Güveniyordum ona. Tanju ve Cüneyt'ten sonra en sevdiğim adamdı, bana bir kötülüğü dokunamazdı. Gözlerinin içine gülerek baktım. Güneşli ama serin bir kış günüydü. "Dinozorlarla ilgili bir film var" dedi, "Gitmek ister misin?" Başımı salladım heyecanla, ne de güzeldi babamla sinemaya gitmek...

GEÇMİŞİNİZE DÖNELİM

Allah'ım! Ne çok korkmuştum, kafamı çıkartamamıştım babamın koynundan. Babamın beni koruyamayacağı şeyler olduğunu, hatta zaman zaman o şeylerin kucağına bizzat babam tarafından atılabileceğimi Jurassic Park'ı izlerken öğrenmiştim... "Benim babam senin babanı döver" deseydim bir Diplodocus yavrusuna, kuyruğunu sallaya sallaya gülmeyecek miydi bana? Hayatın gerçekleriyle işte o gün tanıştım.

Bu yazıyı daha fazla kişiselleştirmeden dizginleri ele almakta fayda var. Paraworld'ün senaryosuna göre 19.yüzyılda gizli bir bilim örgütü kurulur. Örgütün amacı, paralel dünyaların gizemini ortaya çıkartmak ve onlara ulaşmaktır. Bu bilim adamlarının başındaki Jarvis Babbit kişisi, paralel boyutlar arasındaki kapıları açan bir alet icat eder ve bu sayede Babbit'in önderliğindeki grup Paraworld'ü bulur. Kabilelerin ve dinozorların hüküm sürdüğü bu topraklara geldiklerinde, boyutlar arası yolculuk sayesinde artık yaşlanmadıklarını fark ederler ve orada kalmaya, o toprakların hakimi olmaya karar verirler. Ancak planlarını üç genç ve meraklı bir bilim insanı bozar.

Aynı yolu izleyerek tesadüfen Paraworld'e gelen bu gençleri yöneteceğiniz oyunda asıl hedef, yaşlı dünyamıza geri dönmek. Ama oyun bir adventure ya da bir aksiyon oyunu değil, bir GZS; "gençleri yönetmek"ten kastım da onları Hero olarak kullanmak aslında; Paraworld'deki kabilelerle (Viking benzeri Norsemen, Bedevi benzeri Dust Riders ve Japon benzeri Dragon Clan) ittifaklar kurarak, savaşarak hedefinize ulaşmaya çalışmak. Bu üç kabileden ayrı olarak ismi cismi açıklanmamış dördüncü bir kabileden de bahsediliyor, sürpriz mahiyetinde...

Paraworld'ün en güzel yanı, dinozorların bir arka plan unsuru değil, oyunun en önemli birimleri olmaları. Kabileler bazı dinozorları hem silah, hem de taşıt olarak kullanabiliyor. Ehlileşmemiş dinozorlar ise kabile fertlerini besin olarak kullanmak gibi bir huy edinmiş. Dinoların dışında mamut, Kaplan Dede (bildiğimiz kaplanın atası anlamında yani, koca dişli kaplan) gibi hayvanları savaşlara alet etmek mümkün.

"ONLUK SİSTEM METE HAN ZAMANINDA..."

Paraworld'ün oynanış olarak en büyük yeniliği, ordu kontrol sistemi. Oyunda, ekranın sol kenarında bir piramit bulunacak. Bu piramit, aşağıdan yukarı doğru elli iki tane slota sahip ve hepsi ordunuzdaki bir birimi temsil edecek. Birimlerinizin rütbelerini arttırarak piramitte yükseltebileceksiniz. Hangi birimin sizin için ne kadar önemli olduğu konusunda doğru kararlar vermeniz gerekecek. Ayrıca bu piramit sayesinde elli iki biriminizi de aynı anda yönetebilecek-siniz. Oldukça kullanışlı ve yenilikçi, iyi düşünülmüş bir arayüz aparatı ama nasıl kullanılacağını görmeden heveslenmemek gerek.

Bir GZS'nin olmazsa olmazı kaynak yönetimi Paraworld'de de var. İtiraf etmem gerekirse, abuk sabuk, daha önce adını duymadığım kaynaklara sahip GZS'lerden sonra Paraworld'de yemek, odun ve taş görmek beni mutlu etti; yuvamda hissettim kendimi. Bir de tecrübe puanı yerine geçen kafatasları var. Her birimin getirdiği XP kafatası olarak birikecek ve belli bir limiti aştıktan sonra kabilenizin seviyesini toplu olarak arttırabileceksiniz.

"ÜLKEMİZİN DÖRT YANI DENİZLE ÇEVRİLİ OLUP..."

Hem oynanış hem de senaryo açısından çok yenilikçi bir oyun Paraworld, grafikleri de harika gözüküyor. Merakla beklememek için hiçbir neden yok. Oyun ayrıca, 80'in ikinci yarısında doğan jenarasyonun dinozorlarla barışması adına da iyi bir fırsat olabilir. İntikamı da cabası... ■

–Mehmet Kentel

Yapım SEK ▸ **Dağıtım** Belli değil ▸ **Tür** GZS
▸ **Web** www.paraworld.com ▸ **Çıkış Tarihi** Ağustos 2006

OYUN SEKTÖRÜNDEN

SEGA SİGAMES'İ SATIN ALDI

Championship Manager'ı (yeni ismiyle Football Manager) yaratan Sports Interactive, SEGA'nın oldu. Londra merkezli bir geliştirme ekibi olan SiGames'in SEGA bünyesine katılma gerekçesi, benzer durumlarda diğer geliştiricilerin yaptığı açıklamalardan çok da farklı değil: "SEGA'yla çalışmak büyük bir keyif, burada kendimizi evde hissediyoruz, yetenekli ve vizyon sahibi bir ekibe katıldığımız için acayip mutluyuz vs. vs..." En son geçtiğimiz yıl Total War'un mucidi Creative Assembly'ı satın alan SEGA da durumdan memnun. Umarız işleri kötü gittiği bir anda ya da menajerlik oyunlarına ilginin azaldığını düşündükleri bir dönemde "Sports Interactive ekibini dağıtıyoruz" diye ortaya çıkmazlar. Sports Interactive'in diğer projeleri arasında NHL: Eastside Hockey Manager ve Out of Park Baseball oyunları yer alıyor.

CTHULHU'NUN LANETİ Mİ?

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth'ün piyasaya çıkmasının üstünden bir ay bile geçmeden, yapımcısı Headfirst iflas ettiğini açıkladı. Firmanın bu üzücü kararına sebep olan şey ise bir başka Cthulhu oyunu olan Destiny's End. Beş yılı aşkın zamandır Dark Corners of the Earth'ü hazırlamakla meşgul olan Headfirst bir yandan da Hip Interactive'in yayınlayacağı Destiniy's End için çalışıyordu. Ancak Hip'in içine düştüğü mali sıkıntıları aşamaması sebebiyle iki firmanın anlaşması bozuldu.

Headfirst'ün başındaki isim Mike Woodroffe, iflas gerekçesi açıklarken Hip Interactive'i suçladı. Hip'in asla altından kalkamayacağı harcamaları nedeniyle kendilerinin de zor durumda kaldığını söyleyen Woodroffe, "Anlaşmamız bozulduktan sonra oyunun yapımına devam etmemizi isteyen çok sayıda yayıncıyla görüştük ama krizin geri dönüşsüz noktaya ulaşmasından önce yeni bir anlaşma yapma şansımız olmadı" dedi.

TIMESHIFT'TE TEKE TEK KAPIŞMA

PC ve Xbox 360 için yapımı süren FPS oyunu TimeShift el değiştirdi. E3'teki programını açıklayan bir basın bildirisinde Vivendi Universal, daha önce Atari tarafından yayınlanacağı duyurulan TimeShift'in VU etiketiyle çıkacağı bilgisine yer veriyor.
Her iki taraftan ve oyunu geliştiren Saber Interactive'den daha fazla bir açıklama yapılmadığı için işin içyüzünü bilemiyoruz ama Vivendi'nin ve Saber'ın E3 sırasında söyleyeceği şeyler olacaktır diye tahmin ediyoruz. ■

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™

İLK BAKIŞ

SONSUZ SAVAŞLARIN SÜRDÜĞÜ BİR DÜNYA

Online dünyaları takip edenler, ön incelemesini yaptığım Middle Earth Online (LoTR Online) ve Warhammer Online'ı (WO) nasıl heyecanla beklediğimi hatırlayacaklardır. Acıdır ki ikisi de telif haklarından doğan maddi nedenlerle iptal edilmişti. Üzüntüm nedeniyle telif hakkını cebimden ödeyerek ikisini de ufak isim değişiklikleriyle hayata döndürdüm. Değişikliklerin isimden çok daha fazlası olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Games Workshop'un masaüstü dünyalarını seven biri olarak önceliği WO'ya veriyorum.

Yapımcı Mythic 95'ten beri multiplayer oyunlar tasarlayan deneyimli bir kadrodan oluşuyor. Birçoğunuz onları, bu yıl beşinci yılını kutlayacak Dark Age of Camelot'la hatırlayacaktır. DAoC yaşına rağmen genç rakiplerinin sahip olmadığı bir özelliğe sahip: Realm versus Realm (RvR), yani evrenlerin birbiriyle çarpıştığı devasa savaşlar. WO'nun da yapısı bunun üzerine kuruluyor.

RvR üzerine bir Warhammer oyunu beni gerçekten heyecanlandırıyor. Çünkü Warhammer evreni mutlu sonlar barındırmayan hikâyeleri, kaotik yapısı ve devasa savaşlarıyla RvR'ye en uygun evren. Peki bu savaşlar WO'ya nasıl yansıtılabilir? Tüm DVO'larda devam eden bir savaş vardır fakat bu savaş halktan uzakta çarpışmalar halindedir. WO'da ise oyuna başlamamızla beraber savunmadan çıkarak düşmanı ezmeye gideceğiz. Ayrıca RvR'ye oyunun başından itibaren katılabileceğiz. Aynı canlılık crafting (oyuncuların eşya üretimi) için de geçerli. Çünkü WO'da oyuncuların düşünce yapısı "Hangi eşyaları üretmem savaşta bizim tarafa üstünlük sağlar?" olacak.

ORKLAR VADİSİ

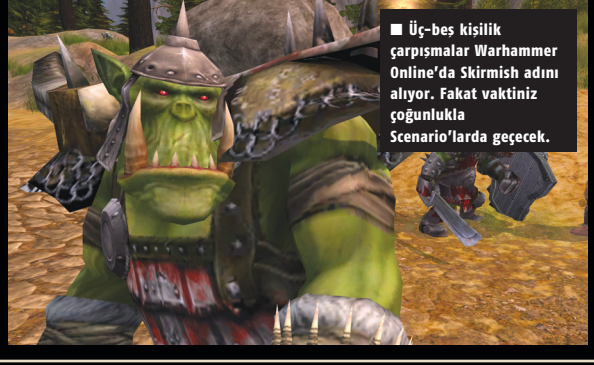
Kurbanlarını mutasyonla vahşi yaratıklara çeviren kaotik bir veba dünyayı kasıp kavurmaktadır. Vebadan da hızlı yayılan veba korkusu, tam anlamıyla kargaşaya yol açar. Yakında İmparatorluğa büyük bir Kaos saldırısı olacağını sezen Dark Elf lideri Malekith, hain planlarını dokumaya başlar. Plana göre hareket ederek yeşil derililerin (Ork ve Goblinler) Cüce'lere saldırması sağlanır. Cücelere onur borcu bulunan İmparatorluk büyük bir kuşatma riski altında olmasına rağmen Cücelere destek gönderir. Fakat iki ayrı cepheyi kaldıramayacağını iyi bilen İmparatorluk High Elfler'den yardım ister. Zaten Malekith'in istediği de tam olarak budur. High Elf ordusunun yardım için topraklarını terk etmesiyle birlikte Malekith işgal emrini verir ve şenlik başlar.

Gördüğünüz gibi Warhammer'da kimin eli kimin toprağında belli değil. Emin olabileceğiniz tek şey ise ırklar arasındaki asla tükenmeyecek bir kin ve sonsuza dek sürecek büyük savaşlar. WO'da seçebileceğimiz iki taraf ve altı ırkın resmi isimleri şu şekilde: Order: Dwarfs, High Elves, Empire Humans. Chaos: Greenskins, Dark Elves, Chaos Humans. İlk bakışta diğer DVO'lardan farklı gelen ırk Chaos Humans. Bu ırk tamamladığı görevlerle çeşitli mutasyonlar alabiliyor. Örneğin kolları büyük kıskaçlara dönüşebiliyor.

BU BİR KUŞ, YOO BU BİR UÇAK... BİR ORK?!

Genelde DVO'larda ölmek oyuncuyu delirtir. Warhammer'da bu delilik resmileşiyor. Ölümle haşır neşir oldukça Insanity puanları kazanacak ve gittikçe delireceksiniz. Delirdikçe kazandığınız XP yüzdesi azalacak. Akıl sağlığınızı tekrar kazanmak için bazı özel görevleri tamamlamanız gerekecek. Ölüm bir yana, Mythic WoW'da oyuncuları en çok sıkan noktanın boşa giden zaman olduğunu iyi tespit etmiş. WO'da karakterler sağlığını hızla geri kazandığından ve binekleri çok daha erken edindiğinden bu süre minimuma iniyor. Uzun mesafeleri aşmak için her ırkın farklı yöntemleri bulunuyor: Elfler gemilerle yolculuk ederken Cüceler WoW'daki gibi metroyu tercih ediyorlar. En yaratıcı fikir ise Orkların: Kendilerini mancınıklarla gidecekleri yere fırlatmak!

WO, savaşlarının sonuçlarını görebilmemizle de diğer dünyalardan farklı olacak. Örneğin bir fraksiyon diğerini kritik bir savaşta yendiğinde, savaşın geçtiği bölgelerin kontrolünü ele geçirecek. WO PVP'sinin genel mantığı bunun üzerine kuruluyor ve dört PVP türü bulunuyor: Battlefield, Sce-



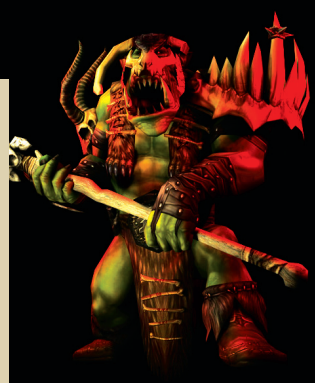
■ Üç-beş kişilik çarpışmalar Warhammer Online'da Skirmish adını alıyor. Fakat vaktiniz çoğunlukla Scenario'larda geçecek.

■ Cüceler güçlendikçe "Bu sakalları nerede uzattım!" diyecek kadar uzun ve gür sakallara sahip oluyorlar.

■ Warhammer Online'da sadece erkek Ork görünce yadırgamayın diye söylüyorum: Orklar bir tür mantardan türüyorlar, dolayısıyla tek cins bulunuyor.

YA OLDUĞUN GİBİ GÖRÜN, YA GÖRÜNDÜĞÜN GİBİ OL

WO'da neyin ne olduğunu anlamak için rakamlardan çok rakibe bakacağız. Çünkü oyundaki gelişimimiz direkt görünüşümüze yansıyacak. Örneğin gittikçe güçlenen bir Ork, fiziksel olarak (beyinsel değil) büyüyecek, bunu kaslarından da rahatça izleyebileceğiz. Bugüne kadar neler yaptığınızı rakibe anlatmak için zırhınıza cüce kafaları asmaya ne dersiniz? Yani, rakibinizin elindeki baltanın sizi ikiye ayırabileceğini düşünüyorsanız, bunu gerçekten yapabilir demektir.



nario, Campaign ve Skirmish. Skirmish grubunuzun birkaç düşmanla kapıştığı en basit savaş biçimi. Battlefield, WoW'daki gibi hammadde kaynaklarını ele geçireceğimiz alanlar. Scenario, Battlefield'daki taraflara NPC'lerin de eklenmesiyle gerçekleşen daha kalabalık savaşlar. Scenario'da kazandıkça zafer puanları alacak ve bu puanlarla Campaign'e hak kazanacaksınız. Campaign ise PVP savaşları sonucunda kaybeden ırkın şehirlerinin kuşatıldığı gerçekten büyük savaşlar. Farz edin ki bir ırk diğerinin şehrini ele geçirdi, herkesi öldürdü ve yağmaya başladı. Ne mi olacak? Zor durumdaki şehre destek NPC kuvvetleri gelerek işgalciyi püskürtecek ve sunucu reset'lenecek. Kaybeden ırk ise gelecek Campaign'e kadar çeşitli cezalar alacak. Savaşlarda denge büyük ölçüde bozulduğunda yapay zekâ destek NPC'lerle dengeyi kuracak.

Bu alanlara giriş için bekleme süreniz maksimum 30 saniye. PVP sadece bu bölgelerde değil görevlerde de devam edecek. Örneğin bir Cüce kasabasına geldiğinizde yolda bir cüce konvoyunun olduğunu, fakat zor hava şartları yüzünden kamp yaptıklarını öğreneceksiniz. Göreviniz bu kampa 150 fıçı bira taşımak olacak. Fakat bu görevde yalnız olmayacaksınız. O sırada kasabada bulunan onlarca oyuncu sizinle birlikte yoldaki engelleri aşarak biraları ulaştırmaya çalışacak. Karşı tarafta ise kampa saldırmak üzere olan Ork oyuncular toplanıyor olacak!

BAŞKA BİR WoW MU YOKSA?

Warhammer Online'ın arka planında gelişmiş bir DAoC motoru bulunuyor, buna rağmen biraz WoW'u andırdığını inkâr edemeyiz. Yukarıda WO'nun WoW'dan temel farklarını saydım. Mythic teleport sistemi ve mesleklerle, arayı iyice açmayı planlıyor. Elbette aynı kulvarın koşucusu olan oyunlar (hele isimleri de biraz benzeşiyorsa) bolca karşılaştırılacaklardır. Fakat 2007'nin ortasında gelecek WO'nun WoW'dan çok farklı bir oyun zevki sunacağına inanıyorum.

– Göker Nurbeyler ■

CÜCE ÜNİVERSİTESİ KARİYER GÜNLERİ

Warhammer Online'da direkt bir sınıf seçerek ilerlemek yerine farklı kariyerler seçerek uzmanlaşıyoruz, fakat bu sırada önceden öğrendiklerimizi kaybetmiyoruz. Bir örnek vereyim: Karakter olarak Warrior açarak belirli bir safhaya kadar Guard olarak oynayacak ve yüksek hasarlar verebilen Tank'a dönüşeceğiz. İkinci safhaya geçmemizle beraber önümüze ilk kariyer değişimi çıkacak. Bununla birlikte atıcılığa geçerek menzilli silahlar kullanabileceğiz. Üçüncü safhada ise atta savaşmayı öğrenerek Knight olma şansımız var, beğenmezsek dönme imkânı da. Bu arada level atlama derdini unutun. WO'da level yerine puan sistemi kullanılıyor. Oyun boyunca kazandığınız XP'ler size çeşitli puanlar olarak dönecek ve bu puanları kariyerlerinize yatıracaksınız. Fakat çok farklı kariyerlere daldıkça daha fazla puana ihtiyacınız olacak. Bir diğer açıdan bakarsak oyuna ayıracak fazla vakti olmayan bir oyuncu tek kariyer üzerine giderek vermek istediğinden fazla zaman harcamadan güçlü bir karakter elde edebilecek.

AÇIK DENİZLERDE BİR YIL DAHA

PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE

Hepiniz Pirates of the Caribbean'ın devam filmi Dead Man's Chest'i ve filmle aynı tarihlerde (Temmuz 2006) yayınlanacağı duyurulmuş olan devasa online Pirates of the Caribbean Online oyununu bekliyorsunuz, değil mi? Güzel... Ama beklemeyin. Çünkü Disney yan çiziyor. Bugüne dek hiçbir ekran görüntüsü ve ayrıntılı açıklaması yapılmayan oyunun bu sıkı ağızlı tutumunun oyunun sürprizlerini açık etme endişesinden kaynaklandığını düşünüyorduk. Ama anlaşılan asıl sebep, oyunun henüz çok erken aşamalarında olmasıymış. Zira geçtiğimiz günlerde Disney, oyunun çıkışını 2007'ye ertelediğini, ilk ekran görüntülerinin ise E3'te gösterileceğini açıkladı.

PotC Online, Jack Sparrow'la Will Turner'la, Elizabet Swann ve filmden tanıdığımız diğer karakterlerle etkileşime gireceğimiz, kendi tayfamızı, kendi gemilerimizi ve filomuzu kurup diğer oyunculara karşı açık denizlerde savaşacağımız bir devasa online olacak. Amaç elbette "buraların en saygın korsanı" payesini elde edebilmek. Walt Disney'e bağlı VR Studio tarafından geliştirilen PotC Online'ın tam olarak hangi aşamada olduğunu artık E3'teki performansı üzerinden tahmin edeceğiz. ■

▸ **Yapım** VR Studio ▸ **Dağıtım** Walt Disney ▸ **Platform** PC ▸ **Çıkış Tarihi** 2007

VE AGE OF EMPIRES'IN PABUCU DAMDA

ENSEMBLE PROJE PEŞİNDE

Ensemble Studios, Age of Empires'la bütünleşmiş bir isim, zira bu seri için hazırladığı birbirinden başarılı oyunlar dışında hiçbir yapımda imzası yok. Ama hayat bu, gün oluyor devran dönüyor, bir bakıyorsunuz Ensemble bir devasa online RYO projesi üzerinde çalıştığını açıklıyor. Haliyle merak ediyoruz ve kulak kabartıyoruz. Görünen o ki Ensemble'ın bir devasa online yapmak konusunda ufkunu açan asıl mesele World of Warcraft'ın bu denli tutmuş olması. AoE'ın yapımcılarından Patrick Hudson bir röportajında "DVO pazarı her zaman için çok riskliydi ama WoW'un çıkması her şeyi değiştirdi. Bu pazar yeniden değerlenmeye başladı. Belki de bir DVO yapmak için 30-40 milyon dolar harcamak o kadar da büyük bir delilik değildir" diyor ve ekliyor "gün gelecek, insanlar WoW'dan sıkılacak ve yeni bir şeyler oynamak isteyecek." Anlıyoruz ki Ensemble'ın bombası devasa online kitlesinin WoW'dan sıkılacağı güne ayarlı. Hudson ayrıca Age of Empires için çalışan ekibin şimdilerde böyle bir projenin hazırlığını yaptığını ama henüz ortada anlatılacak hiçbir detay da olmadığını belirtiyor.

Hakkında şimdilik konuşulabilecek kıvama gelmemiş bir başka Ensemble projesi ise, tıpkı AoE gibi gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Oyunun şimdilik tek bilinen özelliği ise Xbox 360 için tasarlanması. Bu bağlamda Hudson, "gamepad'le oynayan insanların fareyle oynayanları yenebildiği bir strateji" oyunu yapmaya çalıştıklarını söylüyor. Anlayacağınız şimdilik kontroller üzerine kafa patlatıyorlar, oyunun kendisine daha vakit var. ■

BEĞENMEYEN PARA VERMESİN

SAVAGE 2

2003 yılının strateji-FPS kırması enteresan oyunu Savage'ın yapımı süren devam oyunu, denemek isteyenler için yapımcısı S2'nun sitesinden ücretsiz indirilebilecek. Hayır, demodan ya da betadan bahsetmiyoruz. Herhangi bir ödeme yapmadan oyunun tamamına sahip olmaktan bahsediyoruz. Driv3r'ın bile parayla satıldığı bir dünyada Savage 2'nin bedava dağıtılması kararı, insanın kafasını kurcalıyor. Ama haberin devamına bakınca aydınlanıyorsunuz. Çünkü oyun bedava görünse de ücret ödemeyen kullanıcılara önemli kısıtlamalar getiriyor. Oyunu her kapattığınızda istatistikleriniz, karakterinizin yetenekleri ve sahip olduğunuz eşyalar sıfırlanıyor. Ayrıca oyunu online oynayamıyorsunuz. Ama diyelim oyunu bedava indirdiniz, hem tutorial'ını, hem ana senaryoyu oynadınız, yapay zekâya karşı pratik yaptınız, yetmedi LAN üzerinden arkadaşlarla da denediniz. "Daha isterim" diyorsanız 29.99 dolar ödeyeceksiniz.

Newerth'in hakimiyeti için insan ve yaratık ırklarının karşı karşıya geleceği Savage 2: A Tortured Soul'da da ilk oyundaki gibi FPS, GZS ve RYO karışımı bir oynanış olacak. Oyun bu yaz çıkıyor. ■

LEVEL'IN SEÇİMİ

www.segalabs.com

Bir oyun nasıl yapılır? Acaba oyunda gördüğümüz patlamaları simüle ederken hiç kobay fare öldürülüyor mudur? Dünyanın köküne kibrit suyu sıkmaya kararlı o gözü dönmüş cani profesör tiplemeleri gerçekten yaşıyor olabilir mi? SegaLabs, uykularımıza giren bu soruları Full Auto'nun yapımı üzerinden belgesel niteliğinde bir filmle açıklayan, bol bol güldüren bir site.

www.guitarshredshow.com

O bir gitar gurusu, bir sabır küpü, bir dert babası, şeytan avcısı. Aklınızda biriken notaları sizin için çalan, isterseniz kendi şovuyla ilham veren, isterseniz sürprizlerle dolu bir jam session'la keyfinizi yerine getiren Bay Hızlıparmak'la tanışmak için bu adrese uğramanız gerekiyor. Pek öğretici olduğu söylenemez, ama eğlenceli.

hollywoodrecords.go.com/polyphonicspree/questfortherest

Son derece hoş grafikleri ve sesleriyle, basit ama yaratıcılık isteyen bulmacalarıyla web üzerinden oynayabileceğiniz en hoş adventure oyunlarından biri. Yükleme sürelerinden sıkılmayacağınız huzurlu bir anınızda oynayın.

IRKÇILIK, SAVAŞ, YIKIM... GELECEK CEPHESİNDE YENİ BİR ŞEY YOK

HUXLEY

İLK BAKIŞ

■ –Bir saniye karıcığım bir şey anlatmaya çalışıyorum.
–Bu kadar senin yüreğin, işte bu kadar!!!

"Ben keyif aramıyorum. Tanrı'yı istiyorum, şiir istiyorum, gerçek tehlike istiyorum, özgürlük istiyorum, iyilik istiyorum. Günah istiyorum."

"Aslında," dedi Mustafa Mond, "siz mutsuz olma hakkını istiyorsunuz."

Aldous Huxley,
Cesur Yeni Dünya

Bir oyun için garip bir isim Huxley; bir yazar içinse, çok büyük... Aldous Huxley hakkında ahkâm kesecek bir kişi varsa Level'da, Tuğbek'tir; doğrusu benim ikincilik için bile iddiam olamaz. Yine de Huxley adındaki fütüristik oyun hakkında bir şeyler karalama görevi verildiyse, yirminci yüzyılın en önemli distopyalarından birinden alıntı yapmadan; onun hakkında iki kelam etmeden duramazsınız.

Aldous Huxley'nin Cesur Yeni Dünya'sı, bilim ve teknolojinin, özellikle biyoloji ve psikoloji alanlarında muazzam gelişme gösterdiği bir dünyada; duygularından ve düşüncelerinden kopartılmış, keyfe mahkum edilmiş bir insanlık portresi çiziyordu. Totaliter bir dünya devleti, tektipleştirilen, köleleştirilen ve köleleşmekten zevk alan dünya halkları, zeka seviyeleri merkezi otorite tarafından belirlenen "yumurtalar" ve "mutlu bir hayat"...

HUXLEY'İN BURADA İŞİ NE?

Webzen'in Huxley'i ise ismi dışında ne alıyor büyük ustadan, henüz bilemiyoruz. Yapımcılar "esinlendik." diyorlar, başka da bir şey demiyorlar. Bize de iz sürmek düşüyor: Huxley felaket sonrası bir dünyada geçiyor. Nuclearite adlı esrarengiz bir madde dünyaya yağmaya karar verince, bildiğimiz anlamdaki insanlık değişim geçirerek yerini Sapiens ve Alternatives adlı iki ırka bırakmıştır. Sapiens, Nuclearite'lardan korunmayı becerebilen insanlardan oluşurken; Alternatives Nuclearite'ların etkisiyle mutasyona uğramış insanları kapsıyor. Sapiens Nostalonia'da, Alternatives ise Eska adlı şehirde yaşıyor. Bir de bu şehirlerin dışında varlığını sürdüren, iki toplumdan da dışlanmış, oyuncu tarafından seçilemeyen melez bir ırk var. Felaketten sonra bu insan formları geçmişten ders almamış, yine ırkçılık ve ayrımcılık yükselmiş, üç ırk birbirlerine düşman olmuştur. Düşmanlığın odağında ise Huxley adındaki bir bilim adamının icadı olan bir enerji kaynağı vardır: Lunarite.

Bu karanlık gelecek, bir devasa online oyun için çok iyi bir ortam sunuyor. Lakin yapımcıların neden Huxley ismini seçtikleri çok belirgin değil; oyunun konusu herhangi bir nükleer savaş sonrası dünya senaryosuna benziyor, Huxley'in ünlü romanı Cesur Yeni Dünya'ya değil. Cesur Yeni Dünya kesinlikle bir FPS atmosferine sahip olmayan, tamamı konuşmalarla geçen; silahın, ordunun, düşmanlığın olmadığı bir romandı.Oyunun kitaba benzer bir atmosfer seçtiğini düşünmek saçma olur; umabileceğimiz, yazarın teknoloji, totaliter devlet düzeni, mutlulukla özgürlüğün çatışması gibi konulardaki düşüncelerinin oyuna bir şekilde yedirilmesi. Dileyelim ki Aldous Huxley'nin sadece ismi değil; fikirleri, korkuları, tepkileri de bir şekilde yer bulsun kendine oyunda. Tuğbek'e soracak olursak; Huxley

KAHRAMANLAR VE KORSANLAR

DISCIPLES III: RENAISSANCE

Strategy First, özellikle ikinci bölümüyle tüm dikkatleri üzerine toplayan ve Heroes'a benzerliğini kendi tarzını yaratarak avantaja çevirmeyi bilen Disciples serisine üçüncü bir oyunla devam edeceğini bundan aylar önce açıklamıştı. Ama senenin başında Disciples III'ü yapma görevini üstlenen Game Factory oyunu bırakınca Disciples sevenlerin kafalarının üstünde "acaba, yoksa, nayır..." türünden şüphe baloncukları uçmaya başladı. İşte bu haber, bu tedirgin kitleyi rahatlatmak için... Strategy First, Renaissance adını alan üçüncü Disciples oyununu tasarlamak üzere Akella ile anlaştı. Yani filmden uyarlanan Pirates of the Caribbean oyununu hazırlayan yetenekli ellerde oyun.

Virtual Dream motoru kullanılarak her şeyiyle üç boyutlu olarak karşımıza çıkacak olan Renaissance'da oynanabilir üç ırk olacak: Empire, Legions of Damned ve Noble Elves. Elbette her ırkın kendi tarzına uygun birimleri, kale geliştirme ve şehir kuşatma seçenekleri olacak. Oyun hakkında Akella'nın verdiği söz "daha ilgi çekici bir oynanış ve daha gerçek görünen grafikler..."Disciples III'ün çıkış tarihi ise henüz belli değil. ■

▸ **Yapım** Akella ▸ **Dağıtım** Strategy First ▸ **Platform** PC ▸ **Çıkış Tarihi** –

ismi, cahil ya da şaşkın oyun yapımcılarının bir saçmalamasından başka bir şey değil. Böyleyse gerçekten, bilim adamı Huxley'le Aldous'un elle tutulur gözle görülür bir alakaları yoksa; oyun tarihinin fiyasko isimlerinden biri olarak geçecektir Level Günlükleri'ne.

DEVASA FPS Mİ? FORD AŞKINA!

Huxley, devasa bir FPS aslında, herkesin bekleyeceği gibi bir rol yapma oyunu değil. Ama içinde önemli ölçüde RYO öğeleri de taşıyacak. Bir savaşçı olarak göreviniz, ırkınızın Lunarite'lere sahip olma savaşında ilerlemesini sağlamak. Bu, gerçek anlamıyla bir görev. Çünkü Huxley'nin dünyası, bir oyuncunun yapacağı her hareketle şekillenen, değişen bir yer. Yani tek bir oyuncunun tek bir çatışmada kurduğu üstünlük, bütün savaşın gidişatını az ya da çok değiştirecek. Savaşlar, binlerce kişinin aynı anda çatışmaya girdiği "büyük" olaylar olacak. Büyüklüğü arttırmak için gelişkin bir yapay zekâ da savaş alanında cirit atacak. Araçların da etkin silahlar olarak kullanılacağı çatışmalarda sadece reflekslerin değil, taktik ve stratejinin de öne çıkması için yapımcılar ellerinden geleni yapıyor. Ellerinden ne kadar ve ne gelir, referansı MU Online'dır.

Savaşmak oyunun büyük bölümünü oluştursa da Huxley'de yapacağınız tek şey değil. Çatışmalara dahil olmadığınız zaman şehirlerde alışveriş yapabilecek, dinlenebilecek, başka oyuncularla sosyalleşebileceksiniz. Ayrıca oyundaki aksiyon sadece PvP'den ibaret değil, gruplar oluşturup görevlere de katılabileceksiniz. Oyunda tam olarak bir level sistemi yok ama yaşadığınız tecrübeler mutlaka karakterinize artı değer olarak dönecek. Böylece yeni silahlara, yeni görevlere, yeni yeteneklere ulaşabileceksiniz.

Peki bu "Yeni Dünya"nın egzotik, fütüristik, karanlık mekanları nasıl gözüküyor? Doğruyu söylemek gerekirse muhteşem... Unreal 3 grafik motoru sayesinde hayranlık uyandırıcı grafikleri var Huxley'nin. Hem Doğu hem Batı uygarlıklarından izler taşıyan şehirler, depremlerle yerle bir olmuş, iklim değişikliklerileyle sarsılmış bir coğrafyanın karanlık atmosferi çok başarılı biçimde verilmiş.

SONUNDA BEN DE Mİ DÜŞTÜM TUZAĞINA?

Devasa online oyunlar hayatımıza girdiğinden beri, herhalde yüzlerce oyun fikriyle karşılaştık. Bazıları gerçekleştirildi, bazıları dergi sayfalarında kaldı, bazıları inanılmaz başarılar elde etti, bazıları harcanan her banknotun üstünde gözü yaşlı bir devlet adamı bıraktı. Milyonlar için ikinci bir gerçeklik sundu, sevindirdi, ağlattı, sinirlendirdi. Yine de benim üstümde pek etkileri olmadı bu seneler boyunca. Ciddi biçimde oynamayı düşündüğüm tek oyun WoW'du, Warcraft evrenine olan vefa borcum nedeniyle; ondan da bağımlılık korkusuyla vazgeçtim. Huxley ise öncelikle ismi nedeniyle, sonra da bir RYO değil FPS olmasıyla farklı olacağı izlenimini veriyor ve beni, en sonunda, heyecanlandırıyor.

– *Mehmet Kentel* ■

- **Yapım** Webzen ▸ **Dağıtım** Webzen
- **Tür** Devasa Online FPS
- **Çıkış Tarihi** 2006'nın son çeyreği

HÜKÜMRAN SENFONİ'DE SON DURUM

Dört ay önce kapak konusu olarak işlediğimizden bu yana Hükümran Senfoni hakkında ne gibi gelişmeler olduğunu sizinle paylaşmak istedik. Yapımcı ekip Ceiron, Amerika'daki Game Developers Conference'e katıldılar. Görüştükleri 22 firmadan da olumlu tepkiler aldılar. Hatta Capcom yetkilisi Japon, yeniçerileri görünce ağlamaklı olmuş(?). Oyunun dünya çapında dağıtımını üstlenecek ve parasal destek vermesi beklenen tüm firmalar şimdi tek bir şey bekliyor: Hükümran Senfoni'nin oynanabilir bir teknoloji demosunu.

Tabii demonun hazırlanması için öncelikle Ceiron ekipteki eksiklerini tamamlaması gerekiyor. Bu yüzden, eğer Türkiye dışında oyun yapımı işinde profesyonel olarak çalışmış birileriyle bağlantınız varsa, mutlaka Ceiron ekibine bildirin. Özellikle daha önce önemli oyun projelerinde çalışmış bir takım lideri, programcılar, haritacılar ve low-poly modelcilere ihtiyaçları var şu anda. Eğer bu dallarda tecrübeli bir oyun yapımcısı iseniz, veya böyle bir tanıdığınız varsa, bilgi@imengi.com adresinden ekibe ulaşabilirsiniz. ■

YÜKLENİYOR...

Önümüzdeki aylarda neler oynanacak, neler konuşulacak? Level ofisinin üç aylık iş planı...

PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
MAYIS '06		
5 Mayıs	Ghost Recon: Advanced Warfigher	Taktik/Strateji
12 Mayıs	Da Vinci Code	Aksiyon
19 Mayıs	X-Men: The Official Game	Aksiyon
19 Mayıs	Half-Life 2: Episode 1	FPS
26 Mayıs	Rise of Legends	Strateji
26 Mayıs	Pacific Storm	Strateji
26 Mayıs	Hitman: Blood Money	Aksiyon
26 Mayıs	SiN Episode 1: Emergence	FPS
HAZİRAN '06		
9 Haziran	The Movies: Stunts & Effects	Strateji
9 Haziran	FlatOut 2	Yarış
16 Haziran	Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji
16 Haziran	Darkstar One	Aksiyon
30 Haziran	Micro Machines V4	Yarış
30 Haziran	Titan Quest	RYO
TEMMUZ '06		
14 Temmuz	Prey	FPS
28 Temmuz	Civilization IV: Warlords	Strateji

PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
MAYIS '06		
16 Mayıs	X-Men: The Official Game	Aksiyon
19 Mayıs	Da Vinci Code	Aksiyon
19 Mayıs	Urban Chaos: Riot Response	FPS
HAZİRAN '06		
9 Haziran	FlatOut 2	Yarış
9 Haziran	Sensible Soccer 2006	Spor
27 Haziran	Cars	Yarış
30 Haziran	Formula 1 06	Yarış
TEMMUZ '06		
4 Haziran	Battlestations: Midway	Aksiyon
7 Temmuz	America's Army: Rise of a Soldier	Taktik
7 Temmuz	Street Fighter Alpha Anthology	Dövüş

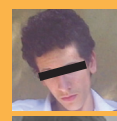
NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
MAYIS '06		
5 Mayıs	Namco Museum	Retro
26 Mayıs	Chibi-Robo	Aksiyon
HAZİRAN '06		
23 Haziran	Super Monkey Ball Adventure	Puzzle

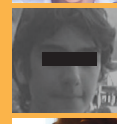
HER BAŞARILI CIV 4 OYNAYAN EDİTÖRÜN ARKASINDA BİR KADIN VARDIR

L3V3L CUP - DEAD OR ALIVE 4

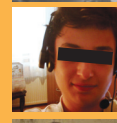
BONCUKLU TABANCANIN SIRRI



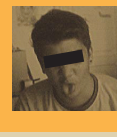
B.A. (17): Açıkçası o boncuklu tabancayı ofise sokan bendim. Opeth konserine gitmeden önce ofise uğradığımda masada unutmuşum. Hepsini harcamışlar.



O.Y. (32): O tabancayı benim kırtasiyeden almıştı B.A., satmamalıydım. Ama pişman değilim, yine olsa yine yaparım!



C.K. (17): O tabanca çok pis breakdance yapardı, Türkiye'ye RnB'yi getirmişti.



T.Ç. (sepia): O boncuklara fön çeksen, offf...

O, kapıdan içeri girdiğinde, Sinan boncuklu tabancanın şarjörünü sarı mermilerle doldurmuş, boy sırasına geçirdiği yazarlara tek tek ateş ediyordu (aha oyunlar şiddete sevkediyor!). Bilerek ıskalıyor ve mermiler bej rengi duvarlardan sektiriyordu. Psikolojik baskı kuruyordu yazarların üstünde. Artık hepsi ölümün soğuk nefesini enselerinde hissediyordu. Korku içlerini sarıyordu. Ta ki O, Sinan'ın kendisini farketmemesinden yararlanıp silaha doğru atılana kadar. Dakikalarca süren boğuşma üzerine bahisler oynandı, ancak baktılar ki Sinan azimle silahı bırakmıyor, diğer yazarlar da olaya müdahele ettiler. Silahı almışlardı sonunda. İntikamlarının acı olmasını, kendilerinin yaşadığı korkunun Sinan'ı da ürpertmesini istiyorlardı; ölümle yaşam arasındaki ince çizgiyi o da görmeliydi. Bunu nasıl yapacakları konusunda karar vermek için uzun süre oturdular, çay içtiler, ekler yediler, beyin fırtınası yaptılar. Tam o sırada raftan bir adet Dead or Alive 4 düştü. Yoksa bu bir işaret miydi? O an herkesin gözü parladı. Tuğbek laptop'unun başına uçup fikstür çıkardı, ofisin gözbebeği Xbox 360 çalıştırıldı, gamepad'ler havada uçuştu.

ÖLÜDEN DİRİDEN İĞRENDİM!

Oyunu hiç oynamayanlar vardı elbette, onlara ısınma şansı verildi. OlgaY da "ben hiç oynamadım" dedi, fakat yalancının mumu yatsıya kadar yanarmış... Donanım testleri sırasında ofiste sabahlarken Tuğbek'in ve Sinan'ın uyumasını fırsat bilen OlgaY'ın her gece DoA4 oynadığı güvenlik kamerası kayıtlarından açığa çıktı. OlgaY'ı diskalifiye etme ihtimali kulislerde yankılansa da, OlgaY Bizans oyunları sayesinde turnuvaya devam etti. İlk maç Kaan ve Berkant arasındaydı. 24'ün 4. sezonunun ilk bölümünün başladığı haberini vermediği için Berkant'ın içinde Kaan'a karşı "nasıl yaptın bunu, ühü" tepkisi vardı, intikam almak istiyordu. İzleyicilerin de arkada 24 muhabbeti çevirmesi olayı iyice körüklüyordu. Kaan'ın tabii umurunda değildi 24. O sırada seçtiği hatun karakterle ilgileniyordu, animasyonlarını, fizik motorunu inceliyordu. Sinan ilk maçtan sonra karakterin değiştirilebileceğini hatırlattı fakat Kaan bu kadar çok para harcadığı hatunu değiştirmezdi elbette. Sırf göğüslerini 12.000$'a yaptırmış. Ancak bu, onu 5-2 yenilmekten kurtaramadı. İkinci maç Rocko ve Volkan arasındaydı. Rocko, konsolda rakip tanımayan Volkan'a beklenenden fazla kombo çıkartmasına rağmen 5-1 yenilmekten kurtaramadı. Kaan'ın Rocko'ya söylediği "benim doktora götürelim senin karakteri de" lafı Rocko'nun aklına yatmıştır herhalde bu maçtan sonra. Sinan ve Tuğbek'in ilk maçı şehir sokaklarında geçti, araba kazaları meydana geldi: 3 ölü 5 yaralı (Sinan'ın karakterinin kafası çok iyiydi maçlar sırasında, içmiş de gelmiş. E bu kadar içerse 5-3 de yenilir tabii).

Mehmet ve OlgaY'ın maçı sırasında izleyiciler OlgaY'ın dikkatini dağıtmak için her şeyi yaptı, çalışınca böyle bir antipati oluşuyor insana karşı. Tuğbek, OlgaY'a ATX ve RTX kasaların voltaj farkını sorsa da OlgaY'ın azmi Mehmet'i 5-2 yenmesini sağladı.

Yarı finalin ilk maçı Berkant ve Volkan arasındaydı. Onlar da Tuğbek ve Sinan gibi araba mağduru oldular çok kez. İkinci maç da dinozorların arasında geçti, dinozorların aldığı darbeler nedeniyle ofisi Panter Emel bastı, güvenlik güçleri tarafından tekrar dışarı çıkartıldı. Berkant sürpriz bir şekilde Volkan'a 2 kez "Perfect çaktı". Volkan bu perfect'lerin intikamını maç sonunda boncuklu tabancayla Berkant'ın sağ omzuna sıkarak aldı. İki ninjanın dövüşünün galibi 5-3'lük bir skorla Volkan oldu. Diğer yarı final maçı yine bir Sith kapışmasına sahne oldu. Tuğbek, OlgaY'ı zaman zaman duvarla bütünleştirdi. Yenilgi kesinleşince de OlgaY tehdit dolu sözler savurmaya başladı, ağzına acı biber sürüldü. Diğer yarı final maçının aksine iki hatun karakterin dövüşü oldu bu ve kazanan 5-2 ile Tuğbek oldu. OlgaY, Worms için çalışacağına dair söz verdi.

Tuğbek'in turnuvanın başından beri ağzından düşmeyen "erkek adam, erkek dövüşçü seçer mi?!" lafı çoktan kutuplaşmalara neden olmuştu bile. Final maçı da bu havada geçti. Erkek mi üstün yoksa hatun karakterler mi? Diyecek çok bir şey yoktu aslında. Volkan 5-0 gibi temiz bir skorla Tuğbek'i eledi geçti. Asıl olay izleyiciler arasında oluyordu, bir tarafta hatun karakter sempatizanları, diğer tarafta ninjacılar katanalarla ve o nereden geldiği belli olmayan boncuklu tabancayla birbirlerine girdiler. BM barış gücünün araya girmesiyle olay yatıştı. Ortalığı yatıştırmak için bir sonraki randevu için daha şirin bir oyun olan Worms Armageddon seçildi ve kavganın etkisiyle oluşan itiş kakış arasında ofisten çıkıldı.

– *Berkant Akarcan* ■

Mayıs ayı puan tablosu

	Oynanan Oyun	BU AY	TOPLAM
Olgay	3	4	16
Tuğbek	3	6	16
Volkan	3	8	14
Sinan	3	2	10
Serpil	1	0	8
Mehmet	3	2	6
Rocko	3	2	6
Berkant	2	4	6
Kaan	3	2	6
Jesus	1	0	2
Fırat	0	0	0
Göker	0	0	0
Ant	0	0	0

■ Level Cup'ı kazananlar içinde ilk ödül alan Volkan oldu. Aldığı ödül ne miydi? Gerçek bir kupa! Evet, kahve kupası.

FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.

PC, XBOX 360

CELLFACTOR

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

CellFactor, tek bir özelliği dışında hakkında kimsenin hiçbir şey bilmediği bir oyun: Muhteşem fiziklere sahip olduğu ve sadece Aegia PhsyX fizik kartıyla birlikte satılacak olduğu. Monster Madness'ın da tasarımcısı olan Artificial Studios tarafından yapımına devam edilen FPS türündeki CellFactor, şimdiye kadar görmediğimiz ölçüde etkileşimli açık bir dünyayı birbirine katacağımız bir oyun olacak. Yayınlanan ekran görüntülerinden bu dünyanın, bir çeşit felakete uğramış ve nüfusunu kaybetmiş olduğunu kestirmek mümkün ama oyunda neye ve kime karşı savaşacağımız henüz belli değil. Başlangıçta Ageia PhysX chipseti için hazırlanan bir teknoloji demosu iken çok beğenilmesi üzerine kallavi bir oyun haline getirilmesine karar verilen CellFactor'de farklı yeteneklere sahip ve farklı amaçları olan üç karakterimiz olacak. Bir teknoloji şovu için hazırlanan demonun sonradan oyuna dönüştürülmesi örneğine daha önce de rastlamıştık. İsmi de FarCry'dı! Bakalım CellFactor de aynısını yapabilecek mi? ■

PC

THE WITCHER

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

Kuzeyden esen sert rüzgârlar eşliğinde oynanacak epik bir hikâye. The Witcher'ı tek cümleyle anlatmak gerekirse böyle diyebiliriz. Kendisi de bir Kuzeyli olan ve Nordling Realms adını verdiği serin topraklarda geçen kısa hikâyeler ve romanlar yazan A. Sapkowski'nin yarattığı dünya üzerine kurulu, umut veren bir RYO The Witcher. Oyunun çıkmasına daha bir yıl kadar vakit var ama şimdiden oyun hakkında öğrendiklerimiz, ilginç bir macera yaşayacağımızı düşündürüyor. Oyun, tıpkı esinlendiği aynı isimli romanda olduğu gibi bazılarında savaşın ve korkunun bazılarında huzurun hüküm sürdüğü geniş bir dünyada geçen uzun bir hikayeye sahip. Kendi ellerimizle (biraz da quest'lerin gerektirdiği şekilde) şekillendirdiğimiz kahramanımız bütün bu evreni gezerek barışı sağlamaya çalışacak. Mekân çeşitliliğinin yanı sıra birbirinden çok farklı özelliklere sahip düşman bolluğuyla da dikkat çeken The Witcher CD Projekt Red tarafından tasarlanıyor, yayıncısı ise henüz belli değil. ■

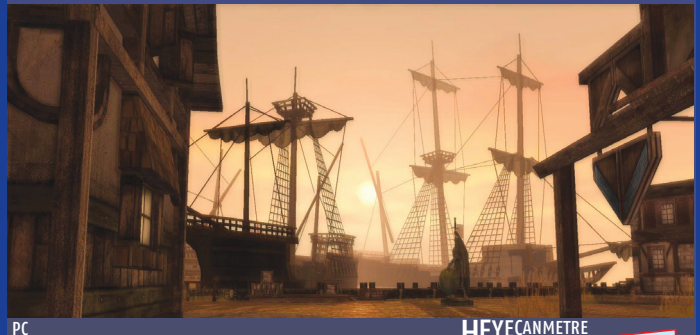
PC, PS2, Xbox, GameCube

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

HEYECANMETRE

HEYECANLIYIZ !

İkinci üçlemenin de sonlanmasının, Galaxies'in yalan olmasının ve Empire at War'un oynanıp kaldırılmasının ardından elimizde tüketilebilir hiçbir Star Wars malzemesi kalmadı. Şimdi "A New Hope" niyetine LEGO Star Wars II'yi bekliyoruz. Episode 4, 5 ve 6'yı aynı oyuna sığdıran LEGO Star Wars II'de, ilk oyundakinden çok da farklılaşmasını beklemediğimiz bir tatta, Rebel kuvvetlerinin Deathstar'ın patronu Darth Vader'a karşı savaşında rol alacağız. İlk oyunda yer almayan araç ve evrene has binek hayvanlarının kullanılması, oyunun yenilikleri arasında dikkat çekiyor. Ayrıca oyuna eklenen Free Play modu ile tıpkı Lego oynar gibi farklı beden parçalarını birleştirerek kendi Star Wars kahramanlarımızı yaratabileceğiz. Oyunun çeşitli aşamalarında açacağımız yeni karakterlerle birlikte LEGO Star Wars 2'nin oynanabilir karakter sayısı elliyi aşacak. Ayrıca detaylarını henüz bilemediğimiz ama sadece uzman Star Wars'cuların oynayabileceği bir mod da oyuna eklenecekmiş... ■



PC

NEVERWINTER NIGHTS 2

HEYECANMETRE

HEYECANLIYIZ !

Yıllar sonra Forgotten Realms'a yapacağımız ziyaret için geri sayım sürüyor. Eylül ayında çıkacak olan Neverwinter Nights 2, öncülünün izinden giderek oyuncuları online ortamlarda kendi yarattıkları hikayeleri hep birlikte oynamaya davet edecek. Oyunun eskisinden farklı olan yanı ise her açıdan daha fazla şey sunması. Hem dünyası, hem grafikleri, hem kontrolleri, hem toolset'i, hem de yeni büyüleri ve sınıflarıyla eskisinden çok daha kapsamlı bir oyun olacak NWN 2. Yine de oyunun hayatta kalabilmesi her şeyden çok müdavimlerinin göstereceği ilgiye bağlı. Eğer önceki NWN deneyiminde olduğu gibi sadık bir kitle yaratılabilirse, bu oyun da yıllarca oynanmaya ve paylaşılmaya devam edecek. Bu nedenle Obsidian Entertainment ve oyunu yayınlayacak olan Atari, Neverwinter Nights 2 ile ilgili tüm planlarını öncelikle oyunun has kitlesinin beklentileri doğrultusunda kurguluyor, onlarla sıkı bir fikir alışverişi yapmaya çalışılıyor. Yani oyun çıktığında beğenmezseniz bundan sadece Obsidian ya da Atari sorumlu olmayacak. ■

PC

HALF-LIFE 2: EPISODE 1

HEYECANMETRE

HEYECANLIYIZ !

Half-Life 2 hakkında ne söylenebilir ki? Valve, Episode 1'i – Gençlik ve Spor Bayramı münasebetiyle- 19 Mayıs Cuma günü yayınlayacak ve Pazartesi'ye kadar oyun her şeyiyle yalanıp yutulacak, Episode 2 beklenmeye başlanacak. İçeriden aldığımız bilgiye göre Episode 2 zaten 6 aydır yapım aşamasında, Episode 1'i yapan ekip de biter bitmez Episode 3'ü yapmaya başlayacak. Episode 4 ise Half Life 2'nin finali olacak, onu tamamen başka bir ekip hazırlayacak. Her episode 6 ayda bir çıkacak.

Bayramınız şimdiden kutlu olsun. ■

BATTLEFIELD 2142

Lütfen gürültü yapmayın, Mech'leri yeni uyuttum.

Bu ne hız yahu? Daha biz Battlefield 2'den sıkılmadan siz yenisini duyurdunuz. Bir tüketim toplumu olma durumu, bir vurdum duymazlık, bir adam sendeciliktir gidiyor ortamda. Allah sonumuzu hayır etsin.

Aynı zamanda DICE'ın da sonunu hayır etsin. Çünkü Battlefield gibi bir şaheserin yapımcısı olan bu İsviçre'li baba firma, geçen ay EA tarafından satın alındı. Korkmayın, satın alındı ama yutulmadı. Yine Battlefield oyunları geliştirmeye devam edecekler, hatta bir süredir saman altından geliştiriyorlarmış bile. Battlefield 2142 üç tane gerçek savaş alanından sonra bizi 136 yıl ileriye ışınlıyor.

BUZUL ÇAĞI

"Geliyorum!" diye bas bas bağıran buzul çağı, günümüzden tam 99 yıl sonra gelir. Kutuplardan esmeye başlayan -20 derecelik dondurucu fırtınalar, insanlığın 7000 yılda kurduğu uygarlığı 10 metrelik buzullar altında bırakırken, insanlık dünya üzerinde hayatta kalabileceği tek bölge olan ekvatora doğru hücum eder. 10 milyar insan, sadece 3 milyar insana yetecek kadar yiyecek, su ve toprak sağlayabilen bir bölgeye sıkışır, birkaç yıl içinde. Sefalet, açlık ve hastalıklar yüz milyonları yok eder. Ve sonra, işler gerçekten kötüye gitmeye başlar.

Tarihin başından beri güç elde etmek, dünyanın bir numaralı gücü haline gelmek için çıkan savaşlar, bu sefer çok daha acımasız bir nedenden çıkar: Hayatta kalmak. Beklendiği üzere Amerika ve Avrupa güçlerini birleştirir. Kime karşı? Pan-Asya adlı, Uzak doğu, Çin ve Orta doğu ülkelerinden oluşan birliğe karşı tabii ki. Bu sayfalarda gördüğünüz tüm askeri birimler Amerikan-Avrupa'lı birliklerin, üstün teknoloji ürünü silahları. Haliyle henüz Pan-Asya'nın nasıl silahlara sahip olacaklarını görmedik. Ama işin içinde Çin, belki Rusya da olursa, hızlı ve vur kaç yapan araçlar olacağını düşünüyorum.

Gelecekte geçen bir BF olsa da 2142 gerçekçilikten ödün vermeyecek. O dönemde olması muhtemel silah ve teknolojiler, abartılmamış. Ama gelecekte olduğumuz hissini veriyor.

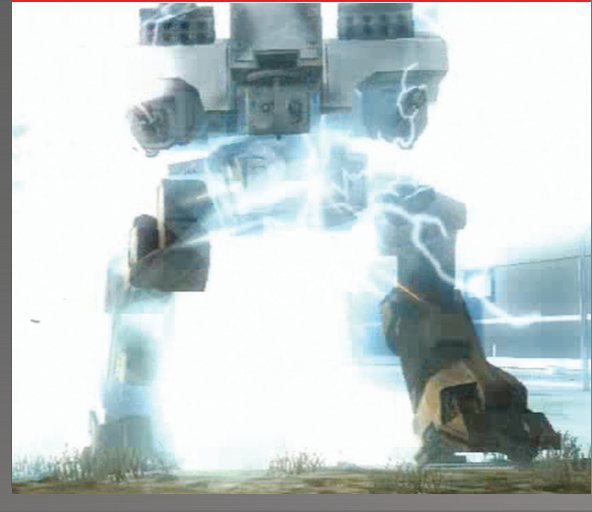
DAHA BASİT=DAHA EĞLENCELİ MİDİR?

Oyunun yapısı biraz basitleştirilmiş. BF2'de 7 adet olan asker sınıfı, dörde indiriliyor. Medic ve Engineer, Support sınıfı altında toplanıyor. Böylece kimsenin seçmediği (niye herkes Spec-Op olur ki BF2'de?) Support sınıfı, rütbe atlıyor. Üstelik bu sınıfın artık bir de yapay zeka yönetiminde uçan robotu var. Salındığı zaman kendi başına hedef arayan, ait olduğu askeri koruyan minik bir dost bu robot. Ama gizlice düşman üssüne sızmaya çalıştığınız bir anda yanlışlıkla bunu çıkartmak, hayat sigortası kapsamından çıkmanızı sağlayacaktır, çünkü ortalığı ayağa kaldırıyor.

"Maç başladığı anda herkes önce varsa uçaklara ve helikopterlere, onlar kapıldıysa tanklara hücum eder" genel bir Battlefield 2 kuralıdır. (açıkta kalanlar da, araçların arkasından kıskançlıkla ateş eder). BF2142'de besin zincirinin başında Mech'ler oturuyor. Açlıktan ve korkudan deliye dönmüş insanları kontrol altında tutmak için geliştirilmiş acımasız araçlar olan bu iki bacaklı canavarlar, tam bir piyade katili. Sol fare tuşunda gatling, sağ fare tuşunda füze salvosu atıyorlar. Bir yöne doğru giderken kafa ayrıca hareket edebiliyor. Tank savar füzeleri ancak zırhlarını kaşıyabiliyor.

Bu iki ayaklı savaş makinelerinin ne kadar korkunç olduğunu anlamak için, yapım ekibinin mech'ler hakkında şu tavsiyesini dinleyelim: "Eğer elinizde tanksavar varken ve eğer savaş alanında bir Mech'in tam arkasından vurabilecek bir konumda bulursanız kendinizi, hiç düşünmeyin ve kaçın! Bunlar, önceki Battlefield'lardan tanıdığınız tanklar değiller!".

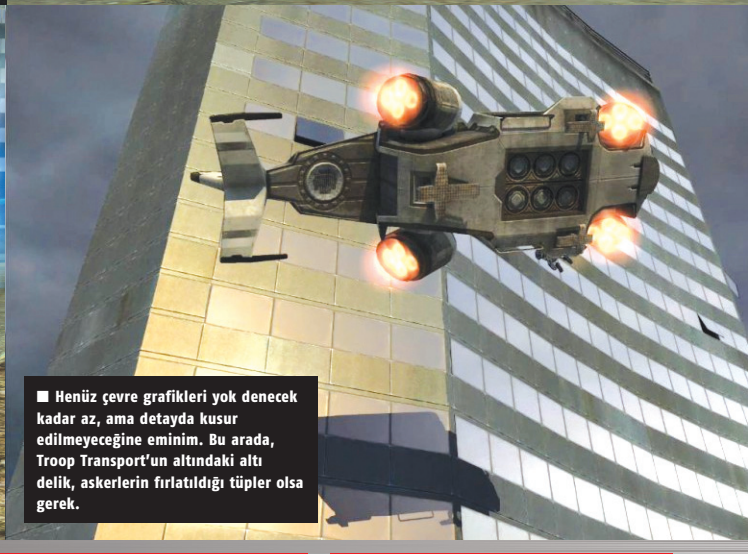
Bu kadar güçlü Mech'lerin oynanışa dahil edilmesi dengesizlik yaratacak gibi gelse de, aslında öyle değil. Oyunda mükemmel bir taş, kağıt, makas dengesi var. Mech'ler piyadeleri ve tankları peynir gibi biçerken, kafalarını yukarı kaldıramadıkları için havadan gelecek saldırılara son derece savunmasızlar. 0 yüzden piyadeler ve tanklarla desteklenmeliler. Desteklenmedikleri zaman, hava araçlarına kolay ve devasa birer hedef oluyorlar.



■ Medic, Support ve Engineer sınıflarını bünyesinde toplayan Support sınıfının, bir de yeni oyuncağı var: Yapay zeka yönetimindeki bu uçan robot.

■ "Geleceğin savaş araçları" diye diye oyunlarda o kadar çok zihnimize işlendi ki, birileri seri üretime geçecek 50 yıla kadar gerçekten bu şekilde Mech'ler savaşmaya başlayacak.

■ APC'ler hiç de eskiden olduğu gibi gariban değiller. EMP'yle vurduklarında bunu acı bir şekilde anlıyorsunuz.



■ Henüz çevre grafikleri yok denecek kadar az, ama detayda kusur edilmeyeceğine eminim. Bu arada, Troop Transport'un altındaki altı delik, askerlerin fırlatıldığı tüpler olsa gerek.

NE BU ELEKTRİK FATURASI?!

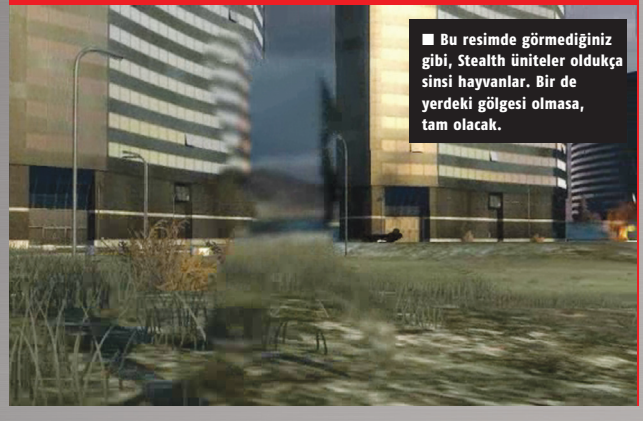
Mech'lere karşı esas silahınız ise EMP, yani elektro manyetik dalga silahları olacak. En ufak piyadeden, APC'lere kadar hemen her araçta çeşit çeşit EMP silahı var ve kullanan birimin büyüklüğüne göre etkinlikleri artıyor. Küçük bir EMP saldırısı bir Mech'i 5 saniye etkisiz hale getirebiliyor, etrafındaki askerlerin elektronik görüş cihazlarını bozuyor ... TroopTransport tarafından atılan büyük bir EMP saldırısı ise Mech'i tamamen kızartıyor, askerleri şoka sokup öldürüyor ve görünmez birimleri kalıcı olarak görünür kılıyor.

Ah evet, görünmez birimler... Artistik bir şekilde "termoptik kamuflaj" da diyebileceğim ve Ghost in the Shell'den beri hayatımızda olan bu teknoloji, savaş alanında askerler ve tanklar tarafından kullanılıyor. Bunu kullanan birimleri kumandan Scan atarak, takım liderleri de insansız küçük uçaklarını kullanarak bulabiliyor (UAV). Tabii sıkı bir EMP bombardımanı, bir grup stealth asker üssünüze girmek üzereyken sürprizlerini terse de döndürebiliyor..

Battlefield 2'de başarılı olursanız açılan yeni silahlar açılıyordu. Ama bu silahlar etkinlik olarak normal silahlardan pek de farklı değillerdi. BF2142 savaş alanındaki takım çalışmanızı ve başarınızı ödüllendirme konusunda çok daha cömert. Savaş sırasında performansınızı değerlendiren bir ödüllendirme sisteminde biriken puanlarınızla, silahlarınıza susturucu, EMP mermileri gibi upgrade'ler alabilirsiniz. Ekstra cephane ve sağlık gibi normal şeyleri daha ucuza alırken, üzerinden geçen aracı havaya fırlatıp kaplumbağa gibi ters çeviren mayınlar gibi egzotik silahları ise daha pahalıya alabileceksiniz. Hem de ölmeyi ve sınıf değiştirmeyi beklemeden, savaşın ortasında alabileceksiniz. Öldüğünüzde bu ödülleri kaybedip etmeyeceğiniz ise henüz meçhul.

TÜP ASKER

İçine bindiğiniz dev robotlar, görünmez askerler, başarınızı ödüllendiren modifikasyon sistemi yetmezmiş gibi, bir de savaş alanına ulaşma şeklinizi anlatayım size: APC ve Troop Transport'lar, askerleri füze şeklindeki tüpler içinde savaş alanına fırlatıyorlar! Tüpün içindeki asker, aracı az da olsa kontrol edebiliyor ve inanılmaz bir süratle çarptıkları için indikleri yerde ağır hasara neden oluyorlar. Bu şekilde 4-5 düşman askerinin bulunduğu bir mevziye iniş yaptığınızı düşünün, artık hiçbir şekilde sabit bir savunma hattı kurmak mümkün olmayacak gibi gözüküyor. Ayrıca tüp, çarpışma hasarından içindeki askeri çarpışmadan koruduğu gibi, yere indikten hemen sonra ikiye ayrılarak hızla savaşa dahil olmamıza izin veriyor. Paraşütle, keklik gibi savaş alanına süzülmekten çok daha heyecanlı olduğu kesin.



■ Bu resimde görmediğiniz gibi, Stealth üniteler oldukça sinsi hayvanlar. Bir de yerdeki gölgesi olmasa, tam olacak.

Digital Illusions Battlefield serisinde muhteşem bir başarı elde etti. Hem BF1942, hem de BF2 çıktıkları yıla damgasını basan oyunlar oldular. Bir tek Battlefield Vietnam sallandı, o da çok arada derede kalmış, kayıp bir oyun olduğundan olsa gerek. Ama içimden bir his Battlefield 2142'nin serinin önceki oyunlarından çok daha farklı bir tat vereceğini söylüyor. Bunun nasıl bir tat olacağını, E3'te Electronic Arts'ın standına tüple dalış yaptığımda göreceğim. Ve bahsettiğim tüp şnorkelli değil, söyleyeyim!

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

■ Toplar bir kere ateşlenmeye başladı mı, üstünüze gelen başlığın nükleer olmamasını dilemekten başka çareniz kalmıyor.

WORLD IN CONFLICT

Gerçek olmasını asla istemediğimiz senaryo

Aman diyeyim! Sakın siz de benim World in Conlict'in adını ilk duyduğumda düştüğüm hataya düşmeyin. Tanıdık gelen bu ekran görüntülerine bakıp, "ben bu oyunu daha önce görmüştüm" yanılgısına düşmeyin. Bu, bir başka 2. Dünya Savaşı oyunu değil. Aslan Amerikan askerlerinin dünyaya adaleti getirdikleri gerçekçi(!) bir strateji oyunu da değil. Şu anda, her şeyiyle yeni nesil olan bir strateji oyununa bakmaktasınız. World in Conflict, kapağa onun için yazdığımız cümleyi sonuna kadar hak ediyor: Daha önce böyle bir strateji oyunu görmediniz.

Oyunun intro videosunu seyrediyordum. Yeşil kamuflajlı Amerikan askerleri, ormanlık bir arazide, görülmeyen bir hedefe doğru ateş ediyor "Beh! Yine 2. Dünya Savaşı veya Vietnam oyunu!" diye aşağılıyorum. Sonra asker geri çekiliyor ve büyük bir alışveriş merkezi görüntüye girerken, bir Rus tankı askerin bulunduğu yerdeki ağaçları ezerek ekrana dalıyor! İlk izlenimimde yanılmamın şokunu atlatamadan, kumluk bir arazide çukurda siper almış, kimyasal korunma kıyafetleri giyen askerleri görüyorum. "Yoksa Körfez savaşı mı bu?" diye düşünmeye bile fırsatım olmuyor. Kamera yükselirken, arka planda Santa Monica plajını görülüyor. Hayır, Orta Doğu'da değil, Los Angeles'tayız. Korktukları başlarına geliyor. Savaş artık Amerikan halkının televizyonlarında değil, kentlerinde, ara sokaklarında ve göklerindedir...

■ Ne dersiniz? Bu yazıyı okumamış olsanız, bu resmi size gösterip "Battlefield 2'nin ek görev paketi diye" yutturamaz mıydım?

Soğuk savaş hiç bitmese ne olurdu? İşte bu soru, World in Conflict'in (WiC) özünü oluşturuyor. Sovyetler iyice palazlansa ve bir gün "yetti artık!" diyerek Amerika'yı işgal etse ne olurdu?... Berlin duvarı asla çökmemiş, Perestroika ve Glasnost asla ilan edilmemiştir. Artık soğuk savaşın ısınması gerektiğine karar verir Sovyetler, bir gece ansızın Avrupa'ya girer. NATO, tüm güçleriyle bu işgale karşı koymaya çalışır ama bu sırada hiç ummadıkları yeni bir cephe açılır: Amerika. Avrupa işgali aslında büyük bir aldatmacadan ibarettir ve Rusya'nın esas hedefi, rakibini kendi toprağında vurmaktır. Soğuk savaş konusunda uzman ve en çok satanlar listesinde bir yazar olan Larry Bond (bu soyadıyla nasıl olmasın) tarafından yazılıyor senaryo.

Senaryo bir yerlerden tanıdık geldi değil mi? Sovyetler en son hangi oyunda Amerika'yı

■ Gerçek fizik modellemesi, bu barajın yıkılması durumunda neler olacağını merak etmemize yol açıyor.

■ Köprülerin yıkılabildiğini düşünürseniz, suda giden amfibi birliklerin önemi daha da artıyor.

■ Amerikan güçleri kendi topraklarında "yanlışlıkla" sivil hedefleri vururken.

BU GECE YALNIZ MISINIZ?

Fark ettiğiniz üzere, yazıda oyunun tek kişilik yanından pek bahsetmedim. Bu Massive Entertainment tek kişilik modu boşluyor demek değil. Sadece ağızlarını çok sıkı tutuyorlar. Yazıyı hazırladığım sırada, oyunun "kolluk komutanları" tarzı oynanışının, tek kişilik moda nasıl uyarlanacağı henüz açıklanmamıştı. Ama ben ünlü kristal küreme bakıyorum ve Massive'in önceki oyunu Ground Control 2'deki gibi belli noktaları tutmak, savaş alanına sınırlı miktarda ordu indirmek ve savaştıkça yeni birlikler çağırabilmek üzerine kurulu bir sistemi uygulayacağını görüyorum.

Senaryo ünlü yazar Larry Bond'un kaleminden çıkıyor. Soğuk savaşı konu almasından dolayı, hikaye akışında politik göndermelerin ve sürprizlerinin girla gideceğine de kesin gözüyle bakıyorum.

işgal etmişti, hatırlıyor musunuz? Evvet bildiniz, Red Alert 2'de! Ne güzel oyundu değil mi? Bu senaryo benzerliğiyle WiC ilk dakikalardan bir puan kazanıyor. Ama Red Alert 2'nin aksine, gerçekçiliğe sıkı sıkıya sarılan bir yapısı var oyunun.

YENİ NESİL STRATEJİ

Artık kaynak toplamak yok! Massive Entertainment'ın yöneticisi Martin Walfisz'e göre bir stratejiye "kaynak toplama" unsuru girdi mi, stratejik oynanışın içine ediyor (buna ben de katılıyorum). Odun, petrol, metal toplama yerine, WiC'de "taktik yardım puanı" sistemi var. Ele geçirdiğiniz stratejik noktalar, başardığınız görevler oranında TY puanlarınız birikiyor. Bu puanları kullanarak (hediye kontör kazanıyorsunuz) savaşa yön verecek adımlar atıyorsunuz. Yapabileceklerinizin arasında, çeşitli hava ve kara saldırıları, onlarca çeşit ek birlik çağırmak, ve en korkutucusu, küçük çaplı nükleer silahlar da var. "Küçük çaplı" dediğime bakmayın, daha gördüğünüz, sadece düştüğü yerdeki iki binayı çatlatan, zayıf Nuke'lar değil bunlar. Gerçekler ve korkunçlar. Bir kere düğmeye basıldı mı, savaşın akışını değiştiren, kasabaları haritadan silen, krater açan nükleer silahlardan bahsediyorum. Tıpkı soğuk savaşta olduğu gibi, rakibinizin intikam alabileceğini düşünerek bunları kullanmaya çekineceksiniz.

WiC'in bir strateji oyunu olduğunu söylemesek, bu sayfalarda gördüğünüz ekran görüntülerinden anlayabilir miydiniz? Ben anlayamazdım. Oyun yeni nesil bir grafik motoru kullanıyor (gereksiz bir bilgi olarak isminin Massive Engine olduğunu ekleyeyim). Ağaçlar, üstünden geçen helikopterlerin pervaneleriyle sallanıyor, arazi savaş sırasında gerçek zamanlı olarak hasar alıyor. Arabalar, binalar, ağaçlar gerçekten hasar alıyor. Topçu birliklerinin atışlarının önce ışığını görüyorsunuz ufukta, e sonra ıslık çalarak üstünüze yağacak metal ölümü bekliyorsunuz. Strateji oyunlarında alışık olmadığımız bir gerçeklik ve "savaşın içinde olma" hissi hakim ortama.

HERŞEY HAVAYA UÇUYOR!

World in Conflict'in benzerlerinden esas ayrıldığı nokta ise, bir strateji oyunundan çok Counter Strike'a benziyor oluşu. Kafanız mı karıştı? İlk başta benim de karışmıştı, ama anlatmama izin verin. Oyunun "bağlan, hemen oynamaya başla, 15 dakika eğlen ve çık" tarzı bir oynanışı var. Alıştığınız 2'ye 2 multiplayer strateji oyunları gibi değil. World in Conflict 8'e 8 haritalarda, sürekli devam eden bir savaşa sokuyor sizi. "Önce kaynak topla, sonra üs kur, sonra birim üret, yarım saat sonra da ordunu topla ki savaşa gidesin" mantığından çok daha hızlı ve heyecan dolu bir oynanışı olacak.

Oyuna girerken sınıfınızı seçeceksiniz: Dört sınıftan birini, zırhlı birliklerinden, hava birliklerinden, piyadelerden veya destek birliklerinden sorumlu olmayı seçebilirsiniz. Emrinize kısıtlı sayıda birim verilecek ve bunları en iyi şekilde kullanmanız istenecek. Komutanınızın emirlerine uymazsanız, haritanın sağına soluna dağılırsanız, kısa sürede ezilmeniz işten bile değil. Bu yüzden savaş alanındaki herkes "kendi birliklerinin komutanlığını" üstleniyor ve deneyimli bir oyuncunun emirlerini yerine getiriyor (henüz bir rütbe sistemi olup olmayacağı açıklanmadı, ama ben bekliyorum). Amacınız haritadaki önemli noktaları ele geçirmek ve elde tutmak. Zafer, 20 dakika sonunda haritanın hakimiyetini elinde bulunduran takımın oluyor. Nasıl, bir strateji oyunundan çok Battlefield 2'ye benziyor değil mi?

Yapımcı ekipten Magnus Jansen şöyle diyor: "WiC'i normal bir deathmatch oyunu gibi oynarsanız, kimsenin kimseye yardım etmediği, takım halinde hareket etmediği bir Counter-Strike seansı zevki alırsınız. Ama haberleşir, birlikte ve koordinasyon içinde oynarsanız, WiC'in esas potansiyeli ortaya çıkıyor. Evet, grafiklerimiz, yıkılan binalarımız ve nükleer silahlarımız etkileyici. Ama World in Conflict'in özünde, takım çalışması yatıyor".

16 kişiyi nasıl ikna edip bir haritaya sokabileceğim konusunda hala şüphelerim var. Ama eskimiş strateji oyunu kalıplarını kırması yüzünden bile olsa, World in Conflict'i heyecanla beklemeye başladım. Tabii bir de nuke'leri için!

Sinan Akkol *sakkol@level.com.tr*

Hazırlayanlar: Tuğbek Ölek, Sinan Akkol

MERHABA

YENİ NESİL KONSOLLARIN İLK TEMSİLCİSİ HAKKINDA EN ÇOK

XBOX 360

SORDUĞUNUZ 15 SORU VE CEVAPLARI

PREMIUM PAKET, CORE PAKET... NEDİR BUNLAR?

Piyasada Xbox 360'ın iki farklı versiyonu var. Bir tanesi Core Pack denilen daha ucuz versiyon. Diğeri de Premium, yani "kalantor işi" de denilen zengin içerikli paket. Bu iki paket arasında ne fark var diyecek olursanız, Premium paketteki birçok ekstrayı sayarım size: Her şeyden önce demoları indirmenizi, Save'lerinizi yer derdi olmadan saklamanızı, oyunların ek bölümlerini çekmenizi sağlayan, 360'ın can damarı 20 GB'lık sabit disk var. Sonra, aleti HDTV'ye bağlamanız için gereken özel bağlantı kabloları da sadece Premium pakette var. Son olarak da, salonunuzun ortasından geçen upuzun bir kablodan sizi kurtaran, kablosuz Xbox 360 gamepad'iyle birlikte geliyor Premium. Xbox 360'dan tam zevk alabilmek için mutlaka ihtiyacınız olan bu üç parçayı ayrı ayrı da alabiliyorsunuz, ama o zaman ekstradan 220 dolara maloluyor size. Bizim tavsiyemiz, başlangıçtan 100 dolar fazla verip mutlaka Premium Pack almanız.

BU ALET İLK XBOX GİBİ PC'DEN DEVŞİRME Mİ?

İlk Xbox donanım olarak içindeki 700MHz Pentium III işlemcisi ve GeForce 3 grafik işlemcisi ile bir PC'den pek farksızdı. Yani devşirme demekte sonuna kadar hakkımız vardı. Hatta komik kasalı PC diye dalga

■ İki adet kalem pille çalışmasına rağmen, 360'ın kablosuz gamepad'i ilk XBox'ın gamepad'inden çok daha rahat kullanılıyor.

bile geçerlerdi XBOX ile. Ama XBOX 360 tüm mimarisi sıfırdan tasarlanmış gerçek bir konsol.

BUNUN İÇİNDE NE VAR Kİ BU KADAR GÜÇLÜ?

Hep söyleriz, bir konsolu güçlü yapan içindeki parçaları değildir, hepsinin aynı olmasıdır. Böylece yapımcılar konsolun gücünü sonuna kadar kullanan oyunlar yapabilir, sistemi istedikleri kadar zorlayabilir, optimize edebilirler.

Microsoft XBOX 360'ın donanımını olabilecek en yüksek seviyede tutmuş. Aletin yüksek performansının iki temel sebebi var: Birincisi IBM'in ürettiği 3.2GHz hızındaki üç çekirdekli PowerPC işlemcisi. Bu, PC'nize takabileceğiniz her işlemciden daha güçlü. Ancak gelecek senenin başında PC'lerde daha hızlı bir işlemci göreceğiz. XBOX 360'ın grafik performansının sorumlusu ise ATI'ın geliştirdiği çok özel GPU'su. Her ne kadar bire bir aynı olmasa da, özellikler olarak bu GPU şu an PC'lerin en güçlü ekran kartı olan X1900 kartı ile çok benzeşiyor.

"LIVE LIVE" DİYORLAR... NEDİR BU XBOX LIVE!?

"Live" kelimesi dilimize "canlı" olarak çevriliyor biliyorsunuz. Ama biz XBOX Live'ı "XBOX'ın Kalbi" olarak çevirmeyi tercih ediyoruz. Çünkü muhteşem grafiklerinden, tasarımının güzelliğinden çok XBOX 360'da bizi en çok etkileyen XBOX Live! oldu.

XBOX Live!'ın ilk amacı dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla birlikte oynayabilmek. 360'a çıkan hemen her oyunda multiplay seçenekleri var. Bir oyunu başlatır başlatmaz internete dalıp kendinize rakip bulabiliyorsunuz. Üstelik bazı oyunlar Live!'a özgü çılgın özelliklere sahip. Mesela, Burnout Revenge kapıştığınız, sizi kıstırıp duvara geçiren yarışçıların bilgisini tutuyor. Oyuna üç gün sonra tekrar girdiğinizde XBOX Live! size belalılarınızın hangi yarışlarda olduğunu gösteriyor ki bulup intikamınızı alasınız! İntikam, lafta kalmıyor.

Diğer bir ilginç özellik ise Dead or Alive 4'de var mesela. Siz tek başınıza takılıyor olsanız bile bir yandan Live!'a bağlı oluyorsunuz. Sistem hangi oyun modu olursa olsun yaptığınız skorları toplayıp genel bir başarı skoru yaratıyor ve dünyadaki tüm oyuncular içinde kaçıncı olduğunuzu belirliyor. İstediğiniz zaman dünya sıralamasında neredesiniz görebiliyorsunuz.

Ama bunlar zaten XBOX 360'dan beklediğimiz şeyler değil mi? Sadece bunlarla mı başı döndü Level editörlerinin? Elbette ki hayır bunlar buzdağının gö-

rünen kısmı. XBOX Live!'ın en güzel özelliği "Marketplace" (pazar yeri) adlı kısmından sürekli bir şeyler indirebiliyor olmanız. Oyun demoları, yüksek çözünürlüklü film fragmanları, müzik videoları, küçük arcade oyunlar, oyunlara ek paketler... Liste uzayıp gidiyor.

Oblivion'daki atınız için zırh indirebiliyor, Kameo ve Perfect Dark Zero'ya ek bölümler çekebiliyorsunuz. Hemen her oyunu oynamadan önce demosunu indirip deneyebilmek de ayrı bir güzellik. Her geçen gün daha da zenginleşiyor içerik. Mesela X-Men III'ün HDTV uyumlu fragmanını indirip mest olduk geçenlerde. Artık ofise ilk gelen "Bakalım Live!'a yeni ne düşmüş bugün?" diyor. Live! üzerinde daima sizi meşgul edecek, ilginizi çekecek bir şeyler bulabiliyorsunuz.

Ama XBOX Live! bu kadar da değil. Diğer bir çılgın özelliği de oyuncu profil kartları ve Gamerscore. Siz daha çok oyun oynayıp, iyi skorlar elde ettikçe, bölümleri geçtikçe sistem sizin başarılarınızı ödüllendiriyor. Her XBOX oyuncusunun sabit bir takma ismi ve oyunlardaki başarısını gösteren yıldızları var. Oyunlardaki en gizli yerleri bulup, en zor düşmanları hızlıca aşabilirseniz (bu özel görevlere Achivements deniyor) beş yıldız oluyorsunuz ve herkes sizin sıradan bir oyuncu olmadığınızı görüyor.

XBOX Live!'a bağlı diğer oyuncuların profil detaylarını görebiliyorsunuz. Hangi oyunları oynamış, hangisinde ne kadar ilerlemiş bakabiliyor, kendi skorlarınızla karşılaştırabiliyorsunuz. Bu Gamercard'ları forumlarda imzanız, bir anlamda oyuncu kimliğiniz olarak da kullanabiliyorsunuz.

Kısacası XBOX Live! sayesinde oyuncular büyük bir aile olarak bir araya geliyor ve yeni nesil konsollarda oyun oynamak apayrı bir deneyim haline geliyor.

BİR DE BUNA HDTV Mİ ALACAĞIZ ŞİMDİ?

XBOX 360 aldınız diye illa ki HDTV alacaksınız diye bir şey yok. Sonuçta her tür TV ile çalışıyor cihaz. Ama bunun Porsche'u olup LPG yaktırmak, boğaza bakan ev alıp perdeleri hiç açmamaktan farklı olmadığını da bilin.

Elbette HDTV'ler bir hayli tuzlu. 0 yüzden "bir süre idare edeyim, para biriktiririm, hem fiyatları da düşer illa ki" diye düşünüp idareten standart bir televizyonla kullanmaya başlayabilirsiniz. Ama 2000-3000 dolar para nasıl birikir ki?

Yine de vaziyet çok da umutsuz değil. Şu an HDTV desteği olmayan 32" LCD TV'ler 2.000$ seviyesine kadar düştü. Gelecek sene HDTV'ler de bu fiyata inmiş olur diye düşünüyoruz. Hem büyük ekran, hem HDTV, hem de LCD bir televizyon için hiç fena bir fiyat değil.

Eğer HDTV olmadan 360 oynayacaksanız, "yeni nesil" hevesiniz kursağınızda kalacak ne yazık ki. Çünkü oyunlar HDTV için yapıldığından bazılarını klasik TV'lerde oynamak işkence oluyor. Mesela Outfit'te arayüz hiç anlaşılmıyor, yazılar okunmuyor. Veya Burnout Revenge'de uzaktan gelen arabaları seçemediğinizden kaza yapıyorsunuz. Eğer 360 almayı kafanıza koyduysanız, HDTV'yi alışveriş listenize ekleyin.

PC'DEN BETER MASRAFLIYMIŞ MÜBAREK. BAŞKA NE GİBİ AKSESUARLARA PARA VERECEĞİZ?

Tavsiyemize uyup da 135 YTL (100$) daha pahalı olan Premium paketi alırsanız, sadece bir tane daha gamepad'e para verip alışverişi bitirebilirsiniz. Ama paranız azsa ve "daha sonra takımı yavaş yavaş tamamlarım" diyorsanız, en çok ihtiyaç duyacağınız ek parçalar şunlar:

EK CİHAZ	FİYATI	PREMIUM PAKETTE
20 GB harddisk	166 YTL	Var
Kablosuz kontrol cihazı	71 YTL	Var (1 adet)
HD Video bağlantıları	24 YTL	Var
Kablolu kontrol cihazı	56 YTL	Yok
64 MB memory unit	48 YTL	Yok
Evrensel uzaktan kumanda	48 YTL	Yok
Şarj edilebilir piller (şarj makinasıyla birlikte)	25 YTL	Yok

***NOT:** Fiyatlar 20 Nisan itibariyle www.gameseek.co.uk sitesinden alınmıştır.*

PEKİ GAMEPAD'İ NASIL?

Bizim ilk günden bu yana bu gamepad'den hiçbir şikayetimiz olmadı. Çok sade ve rahat bir yapısı var. Tuşlarının, kollarının hepsi olması gereken yerde. Öndeki çift tetik tuşu hem çok rahat hem de kullanışlı. FPS'lerde gerçek tetik gibi his veriyor, yarış oyunlarında gaza kontrollü basabilmenizi sağlıyor. Zekice çaprazlara yerleştirilmiş çift analog kolu FPS'leri kolayca oynamanızı sağlıyor. Kısacası gamepad'in yakınılacak bir yanı yok.

Aksine bu cihazın tapılası yanları var. Bunların başında kablosuz olması geliyor. Daha önce de PS2 ve XBOX için kablosuz gamepad'ler çıkmıştı ama hiç biri bu kadar sorunsuz çalışmamıştı. Öylesine sorunsuz çalışıyor ki, kablosuz gamepad kullandığınızı sadece rahatlığından hissediyorsunuz.

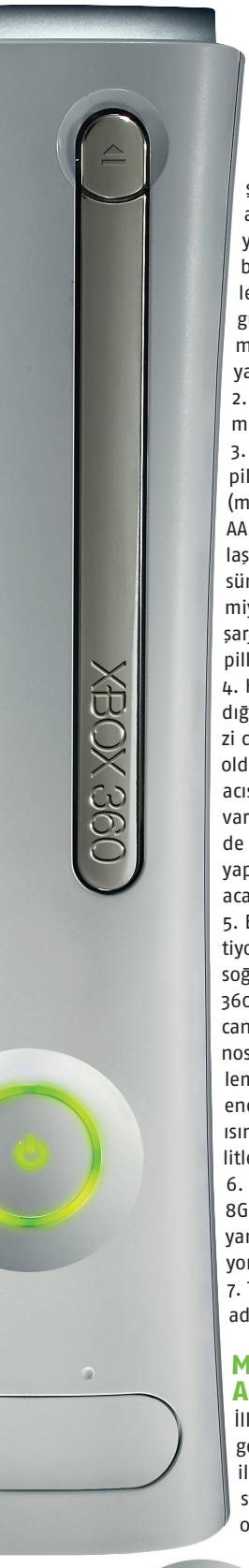
Gamepad'in diğer can alıcı yanı da 360'ın üzerinde tam kontrol sağlaması. Oyun DVD'sini takma ve bir iki kilitleme dışında XBOX 360'a dokunmaya ihtiyaç duymadık desem abartmış olmam. Gamepad'in

tam ortasındaki yuvarlak 360 logolu tuş ile konsolunuzu açıp kapatabiliyor, gamepad'leri tanıtabiliyor, CD-ROM çekmecesini açma kapama işini bile halledebiliyorsunuz. Zaten sistem arayüzü oyunlardan bağımsız çalışıyor. Yani oyunun istediğiniz bir noktasında gamepad'deki ana tuş ile 360'ın arayüzüne dönebiliyorsunuz. Oyundan çıkmak için reset atmak yok. Oyun sırasında istediğiniz anda XBOX Live!'a bağlanabiliyorsunuz. Ve 360'ın muhteşem gamepad'i sayesinde bunların hiçbiri için koltuğunuzdan kalkmanıza gerek kalmıyor.

360'IN ADAPTÖRÜ İÇİN PATLIYOR DİYORLAR, DOĞRU MU?

XBOX 360'ın çok güçlü bir sistem olduğu ortada. Bu kadar güçlü bir sistem de çok güç harcıyor tabii. Bu yüzden XBOX 360 kocaman bir adaptörle geliyor ve alet gayet sıkı ısınıyor. Ama şu ana dek adaptör ısınmasına bağlı bir sorun yaşamadık.

Ama bazen XBOX 360 kilitlenebiliyor. Ama PC'lerdeki gibi değil. Biz ofiste iki aydır kullanıyoruz ve topu topu 4-5 kere kilitlendi. Bunlarda da XBOX 360'ın üzerindeki açma tuşuna bir dokunup sorunu gideriyorsunuz. Bizim şansımız mı, yoksa sorunun kaynağından mı bilemiyorum ama bu kilitlenmeler genelde konsolu açtıktan sonraki ilk iki dakikada oluyor. Bu yüzden hiç oyunumuzun yarıda kaldığı olmadı.



360 ALDIĞIMDA NELER BENİ SİNİR EDECEK?

1. Multi-tasking yapamaması. Live'dan bir şeyler indirirken aynı anda oyun oynayamıyorsunuz. 360 odanın bir köşesinde öyle saatlerce oturuyor. Bu kadar güçlü bir makine, indirme işlemini arka planda yapabilmeliydi
2. Seyrek de olsa kilitlenmesi.
3. Kablosuz gamepad'in pillerinin bitmesi. Kaliteli (mesela Duracell) bir çift AA pille gamepad'ler yaklaşık 15 saat çalışıyor. Pile sürekli para vermek istemiyorsanız hemen bir bir şarj cihazı ve şarj edilebilir pillerini alın.
4. HDTV almazsanız, kaçırdığınız grafik kalitesinin sizi delirtecek kadar güzel olduğunun bilmek ise en acısı. 400 dolara bu canavar aleti aldıktan sonra bir de TV'ye 2000 dolar yatırım yapmak isteyecek misiniz acaba?
5. Eğer 360'ınızı hemen istiyorsanız, 2007'de daha soğuk çalışan yeni işlemcili 360'ların çıkacak olması da canınızı sıkacaktır. 90 nanosaniyelik şimdiki 360 işlemcisinin yerine, daha az enerji tüketen ve daha az ısınan (umarız, daha az kilitlenen) bir işlemci olacak.
6. 20GB'lık sabit diskin 8GB'ını alet acil save ve yamalar için kendine saklıyor.
7. Tuğla boyutlarında bir adaptöre sahip.

MEMORY CARD ALMAK LAZIM MI?

İlla hafıza kartı almak gerekmiyor. Onun yerine illa alınması gereken şey sabit disk. Böylece oyunlar diske kaydedildiğinden hafıza kartı gereksiz kalıyor. Ancak arkadaşınıza gideren profillerinizi taşımanıza yarar.

■ Live! XBox'ı rakiplerinden ayıran en büyük avantajıydı. 360'ın Dashboard adlı arabirimiyle birlikte ise oyun tecrübesini bambaşka bir hale getirmiş.

PEKİ BABA, BUNA ÇİP TAKILIYOR MU ÇİP?

Takılmaz mı her konsolun çipi olur. Ama henüz düzgün çalışan ve yaygın olarak satılan bir çözüm yok. Şimdiden XBOX 360'ı komple kırdığını iddia eden gruplar var. Gelecek sene başında piyasada çip bulunur diye tahmin ediyoruz.

Ama başımıza gökten 360 mod çipi yağsa, XBOX 360'ınıza takmak ister misiniz orası meçhul. Çünkü bunu yaparsanız, XBOX Live!'ı kaybetmiş olacaksınız. Live!'sız bir 360'a ise Xbox 360 değil, ancak "XBOX Üç Kuruş" denilebilir. İnatla "ben çip takıp kopya oynicam" diyorsanız bile, cihazı dağıtmada önce bir kurun evinize Live!'ın tadına bakın. Fikriniz değişebilir.

PEKİ ESKİ XBOX OYUNLARIMI OYNATACAK MI?

Tam olarak olmasa da evet... Halo 2'den KOTOR'lara, GTA San Andreas'dan Ninja Gaiden'a kadar tüm önemli XBox oyunları 360'ta da çalışıyor. Google'dan "Xbox 360 Backward Compatibility" diye aratıp tam listeye ulaşabilirsiniz.

360 MI ALMALI, PS3'Ü MÜ BEKLEMELİ?

Herhalde en zor soru bu. PlayStation 3'den öyle ümitliyiz ki bize XBOX 360'dan kesin daha iyi olurmuş gibi geliyor. Ama diğer yandan bir oyuncu için en sıkıcı şeydir beklemek. Üstelik bekleyip de sonunda beklentileriniz boşa çıkarsa ne olacak?

Bu soruya cevap vermek için en güzeli kendimize şunu soralım: Bizi XBOX oyunları mı çekiyor yoksa PlayStation oyunları mı? Yani Halo mu, yoksa MGS mi? PGR mı, Gran Turismo mu? Oblivion mu yoksa Final Fantasy mi? Call of Duty mi Killzone mu? Dikkat ederseniz XBOX'ın kendine has oyunları genelde PC'den gelen seriler, PS 3 oyunları ise klasik PlayStation oyunları. Bu yüzden iki platformun oyun tarzı ve efsane oyunları çok farklı.

Bu sorunun cevabı sizin hangi tür oyunları sevdiğinize bağlı. PC tarzı oyunları konsol rahatlığında oynamak istiyorsanız, 360'ı tercih edin. Elinizde güçlü bir PC'de varsa ise, PlayStation 3'ü beklemeniz daha doğru olacaktır. Çünkü XBOX 360'daki pek çok oyun PC'ye de çıkıyor.

MICROSOFT GETİRMİYORSA BEN NEREDEN BULACAĞIM 360'I? VE BANA KAÇA PATLAYACAK?

Microsoft Türkiye konsolu getirip getirmeyeceğini hala sır gibi saklıyor, ama bizim tahminimiz en azından bir yıl daha 360'ın resmi olarak ülkemize girmeyeceği yönünde.

Eğer yurtdışından almaya karar verirseniz, gameseek.co.uk'i tavsiye ediyoruz. Yurtiçinden bulabileceğinizden daha ucuza alabiliyorsunuz. Tam olarak Core Pack'i 522 YTL'ye (220 paund), Premium Pack 664 YTL'ye (280 paund) satılıyor. Ama gümrükte takılma ihtimaliyle uğraşmak istemiyorsanız, Xtekno gibi yurtiçi bir siteyi deneyebilirsiniz. Daha pahalı olsa da gümrük derdiniz olmaz ve sorun çıktığında başvurabileceğiniz bir yer olur. Xtekno'nun satış fiyatları Core Pack için 784 YTL, Premium Pack için ise 899 YTL

İYİ OYUNLAR

XBOX 360

İşte size 360 almaya iyi birkaç sebep: Oyunlar.

360 için çıkmış 35 oyun var piyasada, yapım aşamasındakilerle birlikte yıl sonuna kadar bu sayının 100'ü geçmesini bekliyoruz. Hemen, şu anda 360 alacak olsanız, mutlaka sahip olmanız gereken oyunlar hangileri peki? İşte şunlar:

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER (Ubisoft)

Çok yakında PC'ye çıkacak olsa da, GRAW'ın 360 versiyonu övgüyü fazlasıyla hak ediyor. Muhteşem grafikleri ve yağ gibi akan oynanışıyla, yakın gelecekte geçen bir terörizm durumuna müdahale eden Amerikan Ghost Recon timini yönetiyorsunuz oyunda. Korkmayın, Orta Doğu'da değiliz, mekan Amerika'nın yeni düşmanı Meksika. Üstün teknolojiyle ve uydu görüntüleriyle desteklenmiş 4 kişilik elit bir timi yönetiyoruz oyunda.

360'ın anti aliasing, HDR gibi efektleri bir arada kullanabilmesi, oyunun HDTV'de muhteşem gözükmesi bir yana, Ghost Recon serisinin en iyi oyunu Warfighter. PC'niz olsa dahi eğer 360 alacaksanız, hiç çekinmeden bu versiyonunu sipariş edin.

İLK İZLENİM: ★★★★★

FIGHT NIGHT ROUND 3 (EA Sports)

Bir kare içinde yumruklaşan iki kas deposunu oynamak ne kadar eğlenceli olabilir ki? Grafikleri gözlerinizi yuvalarından çıkaracak kadar iyi olursa, çoook. FNR3'ün 360 versiyonuyla ilgili olarak kesin bir gerçek var ki, o da şimdiye kadar gördüğünüz en gerçekçi modellere sahip olduğu. Modelden kas, ter, moraran göz, yarılan kaş, yumruk yiyince dalgalanan dokular, fırlayan kan ve ter damlacıklarından bahsediyoruz! Bize gelip de "yeni nesil, yeni nesil deyip durduğunuz nedir yaw?" diyenlere hemen bu oyunu açıp gösteriyoruz. Anlıyorlar ve ağlıyorlar.

Eğer babanız iki fabrikasından birisini satmaya niyetliyse ve yurtdışından 360 sipariş edeceksenız, alacağınız ilk oyunlardan birisi kesinlikle FNR3 olmalı. Kaslı erkeklerin birbirini yumruklamasını sevmeseniz bile, bu grafikleri görmelisiniz!

İLK İZLENİM: ★★★★★

PROJECT GOTHAM RACING 3 (Bizarre Creations)

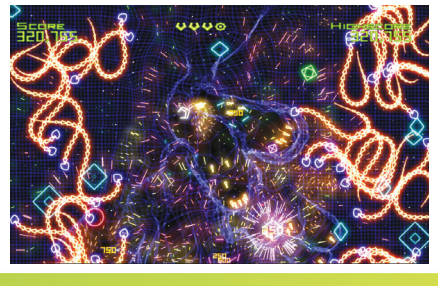
Bizim memlekete pek uğramamış olsa da, XBox'da gümbür gümbür bir yarış oyunu var PGR adında. Tıpkı Need for Speed'in ilk çıktığı zamanlardaki gibi bir oyun ve konsepti, tamamen rüya makineları, 300 Km/s'in üzerindeki hızlarda yarıştırmak üzerine kurulu. Hasar yok, gerçekçilik yok, sadece hız ve etrafınızdan akıp giden muhteşem şehirler.

Serinin üçüncüsü de aynı trendi devam ettiriyor. Rüya gibi daha fazla arabalar, Tokyo'dan New York'a bir çok gerçek şehir, Xbox Live! üzerinden online yarışma imkanı. Öyle upgrade'ler, modifikasyonlar gibi karmaşıklıklar yok PGR3'te. Ama bu bebeği HDTV'ye bağlar ve üstüne bir de 5.1 ses sistemi eklerseniz, tadından yenmiyor. Arabanızın camındaki toz lekelerinden güneşin yansıması ve göz alabildiğine uzayan şehir grafikleri içinde kendinizi kaybediyorsanız. Ve arabayı ne kadar "sakat" kullanırsanız, o kadar başarılı sayılıyorsunuz. Daha ne olsun?

İLK İZLENİM: ★★★★★

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED (Bizarre Creations)

Rengarenk çizgilerden oluşan bu oyun da nesi? Geometry Wars, hayatına Project Gotham Racing 2'nin bir ekstrası olarak başlamış bir mini oyun. Ama o kadar beğenilmiş ki, Xbox 360 için tamamen elden geçirilmiş ve muhteşem bir "eski moda oyun" haline gelmiş.



Amacınız, yönettiğiniz geometrik şekil ile, üzerinize gelen yüzlerce geometrik şekili yok etmek. Bu kadar basit. Ama kulağa geldiğinden kat be kat eğlenceli! Basit geometrik şekilleri 360'ın grafik gücüyle birleşince harikalar çıkmış ortaya. Oyun bir saniye rahat nefes almanıza izin vermiyor ve sürekli sürprizler çıkartmayı başarıyor karşınıza. Üstelik, diğer yeni nesil oyunlar gibi 60 dolara da satılmıyor. Oyunu Xbox Live! üzerinden 15 dolara hemen indirebilirsiniz. Bu basit oyun, 360'da görebileceğiniz en eğlenceli şeylerden biri.

İLK İZLENİM: ★★★★★

PERFECT DARK ZERO (Rare)

Konsollarda FPS oynamak güçtür diye kabul edilirdi. Veya Halo'ya kadar öyleydi bu kural. Doğru yapıldığında konsollarda da çok başarılı FPS'ler yapılabildiğini ilk olarak XBox'ın Halo'su gösterdi bize. Belki de bu yüzden 360'ın ilk çıkış oyunlarından PDZ bu kadar ses getirdi.

Joanna Dark adlı kızıl saçlı, afet bir ajanı yönettiğimiz oyunda, üstün teknoloji eseri bir sürü alet edevat emrimize amade. Oldukça güzel, bilim kurgu temalı tek kişilik bir hikayesi var, ama esas eğlencesi multiplayer'ında. Live! üzerinden aynı anda 50 kişinin, aynı ekranda ise dört kişinin oynayabildiği multiplayer'ı oldukça eğlenceli. Yine de PDZ'yu satın alma listenizin üst sıralarına koymayın, çok daha iyi oyunlar var çünkü.

İLK İZLENİM: ★★★★★

DEAD OF ALIVE 4 (Tecmo)

Bizim için sanal güzeller ikiye ayrılır: Dead or Alive kızları ve diğerleri. Veya bu ayki Level Cup'dan sonra böyle bir kategoriye gitme ihtiyacı duyduk. Valla açıkça söylüyorum: Tecmo oyun satmanın yolunu çok iyi bulmuş. Mükemmel vücutlu kızlar

modelle. Sonra onları azıcık giydir (arzularımızı kabartacak kadar). Bu apaçık "erkekler güzel ve az giyimli hatunların olduğu oyunları alır" taktiğinin arkasına da çok dengeli ve zengin bir dövüş sistemi gizle. İşte size mükemmel bir next-gen dövüş oyunu!

Valla demedi demeyin, DoA4'ü de 360 alışveriş listenizin en üstlerine yazmalısınız. Ama bizi dinleyin ve kız arkadaş veya eşinizden gizli gizli oynamayın. Yoksa o komboların gerçeğini yiyebilirsiniz.

İLK İZLENİM: İncelemesi sayfa 86'da

KAMEO: ELEMENTS OF POWER (Rare)

Aslında taa Xbox'ın ilk zamanlarında duyurulmuş bir oyun Kameo. Lakin hayata 360'la birlikte atılıyor. PS2'nin Jak serisine benzeyen özgür ve zengin oynanışlı bir aksiyon/adventure Kameo. Yönettiğiniz cici kız Kameo (resimdeki değil, Orc o), 5 elementin (su, buz, ateş, kaya ve bitki (tahta?)) gücüne sahip 10 savaşçıya dönüşebiliyor. Her savaşçının sekiz tane özel yeteneği olduğunu ve bu yetenekler/savaşçılar arasında tek tuşla geçiş yapabiliyorsunuz. Oyunun temposu asla düşmüyor, bulmacaları bu yetenek/savaşçı kombolarıyla çözmek kafa istiyor, bölüm sonu canavarları sizi tam tadında zorluyor. Kameo'yu da Perfect Dark Zero ile birlikte, "360 için alınacak ikincil derecede önemli oyunlar" listenize ekleyebilirsiniz (böyle bir listeniz var mı ki?)

İLK İZLENİM: ★★★★★

CONDEMNED (Sega)

Son zamanların en iyi korku/aksiyon oyunlarından. Odunun gücünü hissedeceksiniz (ya elinizde, ya kafanızda.)

NFS MOST WANTED (EA)

İtiraf ediyoruz, PC'cilerin kıskanması gerekiyor bu oyunu. 360 versiyonunun grafikleri hem çok daha güzel, hem de daha akıcı.

CALL OF DUTY 2 (Activision)

360'ın en iyi oyunlarından. Ama bize sorarsanız CoD2'yi üst düzey bir PC'de oynamayı tercih ederiz.

FULL AUTO (Sega)

Açıkçası, hayal kırıklığına uğrattı bizi. Biz Burnout benzeri bir eğlence beklerken, karmakarışık, anlaması güç bir oyun çıkmış ortaya.

FIFA 06 (EA)

Gelmiş geçmiş en iyi FIFA! Grafiklerine inanmak için görmeniz lazım. Sanırız EA "yeni nesil"in anlamını çözmüş.

THE OUTFIT (THQ)

Dawn of War'un yapımcılarından gelen ilginç bir 2. Dünya Savaşı aksiyonu Outfit. Ama kontrolleri yüzünden sınıfta kalıyor.

RIDGE RACER 6 (Namco)

Tamam, 130 araban, 230 yarışın olabilir. Ama bak büyüklerin var yukarıda. PGR 3 varken, bir yarış oyunu olarak sana söz düşer mi?

RUMBLE ROSES XX (Konami)

"Az giyimli kadın dövüşçü" konseptine su kaçıran RRXX, arenada, suda, çamurda dövüşen bikinili, tangalı kızlarıyla dövüş fantezilerine yol açıyor. Ama iyi bir oyun mu? Kesinlikle hayır.

FARCRY INSTINCTS: PREDATOR (Ubisoft)

FarCry Instincts Xbox'ın en iyi oyunlarından idi. Predator ise ilk oyunu, yeni bir ek görev paketini, tamamen yeni nesil olmuş bir grafik motorunu içeriyor. İlkini oynamadıysanız, kesinlikle kaçmaz!

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (EA)

PC'de yılın oyunu ödülünü verdiğimiz Battlefield 2, PS2'de çuvallamıştı. 360'da ise modern bir savaş ortamı sağlamayı başarıyor. PC versiyonundan oldukça farklı, ama yine onun kadar iyi değil.

BURNOUT REVENGE (EA)

Burnout delisi iseniz, koşarak, parende atarak, yağmurda çamurda almanız gereken bir oyun Revenge. PS2'de veya XBox'da sahip olsanız bile, online intikam modu için bile alınır (en son indirdiğiniz yarışçılar sizin hangi server'da olduğunuzu görebiliyor da!) ■

The Elder Scrolls IV
OBLIVION™

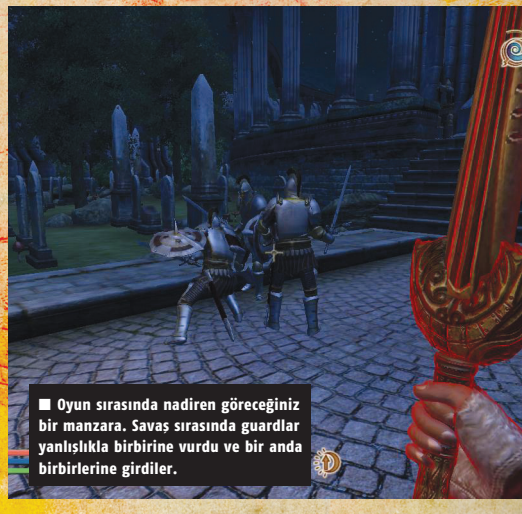
LEVEL CLASSIC

Cehennemin kapıları bir bir açılıyor. Oblivion Gate'lerden kaçabilirsiniz, peki ya Oblivion'dan?

Ah benim aptal kafam! Yine yufka yürekliliğimin kurbanı oldum işte, yine belaya soktum aptal başımı. "Arkadaşının ufacık bir derdi varmış, çözmek için tek güvenebileceğim kişi sensin"... Hah! Bu numarayı her yediğimde bir altın alsaydım, şimdiye kadar Gold Road'da bir çiftlik sahibi olurdum!

Ben kim miyim? Kendi halinde bir büyücü çırağı, gariban bir Dark Elf'im ben. Adım Bl'axis Kindlefire. Evimden çok uzaktayım, Cyrodiil'deki Büyücülük Üniversitesi'ne girmek için küçük yuvamı çok geride bıraktım. En büyük hayalimin peşindeiçin gidiyorum: Büyücüler loncasına katılacağım. Başlangıçta her şey çok kolaydı. Tek yapmam gereken şehir şehir dolaşıp lonca başkanlarından tavsiye mektubu almam gerekiyordu. Hepsi ufak tefek görevler veriyordu, kaybolan birisini bulmak veya başa bela bir kadını kovalamak gibi... Sonra işler tuhaflaşmaya başladı. Lonca başkanlarından birisi, kuyuya düşen yüzüğünün peşinden beni su dolu çukura gönderdi. Yüzüğü almaya inen önceki çırağın boğulmuş cesedini görünce şaşırdım. Ama esas şaşkınlık, yüzüğün 150 kiloluk bir Ring of Burden olduğunu ve aldığım gibi yerimde çakılı kaldığımı anlamamla geldi! Canımı zor kurtardım o kuyudan. Kuyudan çıktığımda loncadan kaçtığını gördüm başkanın, hala da nerede olduğunu bilmiyorum.

Son görevimi de tamamladığımda korkunç durumdaydım. Lonca başkanı kadının benden son ve özel bir ricası vardı: Zor durumdaki büyücü arkadaşına yardım etmem. Kendini eğitmek için kurduğu bir eğitim bölgesinde hapis kalmıştı. Artık görevlerin bittiğini, bir sonraki hedefimin Büyücülük Üniversitesi olduğu bilincinin sarhoşluğuyla kabul ettim. Ah benim salak kafam! Ufak bir detayı söylemeyi unutmuştu lonca başkanı: Arkadaşının eğitim alanı, kendi rüyalarıydı! Ah benim salak kafam! Gel de çık şimdi buradan. Nasıl çıkacaksam?!



■ Oyun sırasında nadiren göreceğiniz bir manzara. Savaş sırasında guardlar yanlışlıkla birbirine vurdu ve bir anda birbirlerine girdiler.

Yıllardır oyun oynamanıza rağmen, bir oyuna ilk girdiğinizde "şimdi ben ne yapacağım?" diye düşündüğünüz oldu mu hiç? Ben Imperial City hapishanesinden çıktığımda gördüğüm manzara karşısında ilk olarak bunu düşündüm. Karşımda dalgalanan çimlerin neredeyse kokusunu duyduğumu hayal ediyordum. Hatta biraz zorlasam kokuyu duyacağıma yemin bile edebilirdim. Batmakta olan güneşi pırıl pırıl yansıtan suya kendimi bırakıp serinliğini hissetmek, toprağın kokusunu içime çekmek istiyordum. Tamriel'i yeniden gördüğümde işte tam olarak bunları hissettim. Sizi bilemem.

Bethesda işini biliyor. Arena'dan başlayarak tüm Elder Scrolls serisi için onlara sonsuz teşekkürlerimi sunmak istiyorum. İyi ki böyle muhteşem bir oyun yaptınız. Hiçbir oyunda kendimizi bu kadar bağımsız ve bu kadar "istediğimiz kişi olarak" hissetmedik çünkü. Aslında Oblivion bir oyun değil, bir yaşam tarzı. Kim asla bitmeyen bir oyunda ana görevi izleyip oyunu bitirmek (ki bitmiyor) ister ki? Kim kafasına eseni yapabilmenin keyfini çıkartmak ve sanal bir dünyada istediği gibi yaşama fırsatını teper? Neredeyse sınırsız bir

DÖVÜŞ SİSTEMİ

Oblivion, yetenek puanlarını oyuncunun kendi yetenekleriyle birleştiren son derece keyifli bir oyun. Bu sistem o kadar güzel çalışıyor ki aslında her şeyi sizin yaptığınızdan emin oluyorsunuz. Mesela ok atacaksanız, okun uçuş eğimini hesaplamanız gerekiyor. Eğer düşman uzaktaysa kafasının üstüne nişan alıp öyle atıyorsunuz. Ok hedefi bulursa kesin headshot oluyor ama ne kadar zarar verdiği sizin yeteneklerinizle ölçülüyor. Eğer size bir kılıç sallanıyorsa, blok yaparak bunu engelliyorsunuz. Üstelik rakibinizin saldırılarından kaçabilir ve pozisyonuna göre uygun saldırıyı gerçekleştirebilirsiniz. Yani sizin yalnızca tıklamakla yetindiğiniz ve hasarın yeteneğinize göre geri planda hesaplandığı bir sistem yok. Aslında her şeyi siz yapıyorsunuz. Eğer savaşçıysanız ilk darbeyi koşarak vurun. Böylece rakibinizi sersemletebilirsiniz. Daha sonra seri vuruşlar yapın. Eğer ilk vuruşu siz yapacaksanız mutlaka stealth moda geçip bir ok atın ve düşman yaklaşana kadar ok veya büyüyle canını yakın. Büyücülere karşı en kolay taktik, koşarak vurup sersemletmektir. İki elle kullanılan bir silahla saldıran savaşçılar çabuk yorulur. Eğer elinizde düşmanın hareketini yavaşlatacak Burden gibi bir büyü varsa uzaktan da işini bitirebilirsiniz.

■ Ana görevde Emperor's Run'a gitmeniz ve öğlen vaktinde etrafınıza bakınmanız gerekecek. İşte aradığınız harita bu mezarlığın üstünde kırmızı ile işaretli. Benim bulmam 3 günümü aldı da.

serbesti içerisinde yaptığınız her hareketin sorumluluğunu gene siz taşıyorsunuz. Hırsızlık mı yapacaksınız? Buyurun, dükkan sizin, ama sonuçlarına da katlanacaksınız. Şehre her geldiğinizde devriyeler peşinizde olacak Kahraman mı olacaksınız? İki yüz civarında zindan ve ana görev sizi bekliyor. Ama kahramanlık, büyük sorumluluk demektir, unutmayın.

YEPYENİ BİR DÜNYA

Oblivion, Morrowind'den sonra bizi gene Tamriel kıtasında bir maceraya gönderiyor. Fantastik dünyası ve oynanış kuralları gereği oyuna basitçe RYO diyebiliriz ama bu, oyuna haksızlık et-

■ Hiii! Atılgan Serap (atımın ismi) öldüüüüü! Ben şimdi sizin mahalleyi basmaz mıyım?!

■ Birisi bana bu oyunun Star Wars olmadığını söylesin lütfen!

mek olur.. Oblivion için "epik bir sanal dünyada geçen, yaşam simülasyonu" demek daha uygun ve gereksiz derecede uzun olacaktır.

Senaryodaki ana görev akışını izlemek zorunda değilsiniz. Oyunda başta açık olan dört loncadan (Fighters, Mages, Thieves ve Dark Brotherhood) birine katılarak onların görevlerini yapabilir ve rütbe kazanabilirsiniz. İlerledikçe yeni loncalar açıldığını da göreceksiniz. Veya hiç kimseye bağlı kalmadan, Tamriel'in Cirodiil bölgesinin doğal güzelliklerinin tadını çıkartmak için turistik bir geziye çıkabilirsiniz. Bu sırada karşınıza çıkan zindanlar evinizmiş gibi davranın, buyurun, girin içeri. Ama içinden çıkacaklardan biz sorumluluk kabul etmiyoruz.

Karakter oluşturma ekranından itibaren oyundaki "kendinizi" yaratmaya başlıyorsunuz. Bu ekranda seçim yaparken oyun tarzınıza göre seçtiğiniz karakterin ırkı bile sizin için önemli olacaktır. Büyücü için Breton, savaşçı için Redguard ya da Nord idealdir.

İlk seçimlerinizi yaptıktan sonra kendinizi İmparatorluk zindanında bulacaksınız. Karşı hücrede sizi konuşmalarıyla uyuz edecek bir Dark Elf var. Her yarattığınız karaktere göre farklı ve son derece sinir bozucu konuşan bu hücre komşunuzdan sonra imparator (ki kendisini Star Trek'teki kel kafalı kaptan Patrick Steward seslendiriyor) hücre kapınıza gelecek ve oyuna girerken hem çaktırmadan oyuna alışma kısmını oynayacak hem de maceranın ilk bölümünde ne olduğunu anlayacaksınız.

Ana göreviniz oyunun geçtiği dünya olan Tamriel'i cehennem yaratıklarının baskınından kurtarmak ve aynı zamanda tahtın tek varisini (ki ismi Martin ve kendisini Sean Bean seslendiriyor) bulup onu yeniden tahta geçirmek. Bunun için bol bol cehenneme gidip geleceğiz.

BEN KİMİM?

"Kim olmak isterseniz O'sunuz". Mesela ben gayet kaslı bir Nord'um. Black Knight adlı yeni bir sınıf oluşturdum kendime. Daha önceki oyunlardaki tecrübelerimden dolayı bu oyunda mutlaka yakın dövüşe girmek zorunda kalacağımı bildiğimden Strength ve Endurance'ı öncelikli özelliklerim olarak seçtim. Böylelikle vurdum mu oturtuyorum ve sağlığım yüksek olduğundan kolay da ölmüyorum. Daha sonra Blade, Block, Heavy Armor, Destruction, Restoration, Mercantile ve Marksman'i seçtim. Block ile savunmamı daha da güçlendirebilir, Blade ile kılıç gibi kesici aletlerde uzmanlaştıkça yeteneklerimi arttırabilir ve bu silahları daha iyi kullanabilirim. Blade yeteneğim şu anda Journeyman ve eğer tutarsa tek vuruşta rakibimin silahını elinden düşürebiliyorum. Rakibim salak salak bakınırken ikinci bir darbe ile onu alaşağı etmek çok keyifli oluyor. Ayrıca Heavy Armor ile en ağır zırhları giyip, iyice ustalaştıktan sonra ağırlığını yüzde 50 az hissederek kullanabilirim. Destruction ile düşmanıma zarar veren büyüler yapıyorum, Restoration ile kendimi gene büyü yaparak iyileştiriyorum, Mercantile ile daha iyi pazarlık yapıp alışverişlerden karlı çıkıyorum ve Marksman ile stealth modda okumu daha etkili kullanabiliyorum. Yani bol bol critical X2 atıyorum...

Farkındaysanız bu yetenek ağacı oyunda yapılabilecek hemen hemen her şeyi kapsıyor. Bu karakterde en büyük derdim magicka'mın (oyundaki mana) çok geç dolması. Ama onu da iksir yaparak halledebiliyorum.

PEKİ NE YAPIYORUM?

Oblivion size ne yapmanız gerektiğini değil neler yapabileceğinizi anlatabileceğim bir oyun. En son Lejawiin lordunun kalesinde inatla "Ben bir şövalyeyim! Beni Lord'la görüştürün!" diyen dişi bir orc'u kaleden dışarı çıkartmakla görevlendirildim. Gidip dışarı çıkmasını söylediğimde bir de beni aşağılamaya kalkmasın mı! Tam kafasının ortasına kılıcı oturtacaktım ki kendime "bir dur" dedim, "bunun derdi neymiş bir öğreneyim". Benden bir okçuyu bulup kendisine getirmemi istedi. Gittim getirdim. Meğerse okçu bizim orc'u tuzağa düşüren bir çetenin yerini biliyormuş. Bu defa gene aynı dik kafalılıkla oraya gidelim dedi. Hadi kalenin dışına çıkıyor madem, dışarıda bir yerde kesip kurtulurum dedim. Beraber gittik kampı bulduk. Tam adamla paşa paşa konuşacak derken, adama kafa göz daldı. Hayır, adam tek başına olsa tamam da, yanında üç de arkadaşı var. Hepsini zar zor indirdik. Sonra kızımızın derdini öğrendim. Meğerse bu haydutlar onun en yakın arkadaşını öldürmüş ve o da arkadaşının cesedi başında intikam yemini etmiş ve kendi kendini şövalye ilan etmiş. Kaleye geri döndük ve bu defa Lord ikimizden birden bir kanun kaçağını öldürmemizi istedi. Böylelikle Lejawiin şövalyeleri arasına katılabilecektik. Gittik, kestik, döndük. Artık kız beni en iyi arkadaşı olarak kabul ediyor ve bu arada ikimiz de şövalye olduk!!! İşte Oblivion böyle bir oyun. Tamamen seçimlerinizle alakalı. Eğer o kızı öldürseydim belki de haydudun inine tek başıma gidecektim. Ama şimdi ikimiz de yaşıyoruz ve çok iyi bir arkadaş edinmiş oldum. Üstelik Lord bize Lejawiin dışında kalabileceğimiz bir kulübenin anahtarını da verdi.

NEREDEYİM?

Oyunda güneşli çayırları ve onurlu insanlarıyla Tamriel ve Daedra prenslerinin yaşadığı bir cehennem olan Oblivion adlı iki farklı dünya var. Her iki dünyanın mimarisi birbirinden çok farklı. Oblivion'a, Tamriel'in çeşitli noktalarında rasgele açılan kapılardan geçebilirsiniz. Öteki tarafa geçtiğinizde bambaşka bir doğa ve mimariyle karşılaşacaksınız. Burada çiçekler adam yiyor ve etraf her türden zebani kaynıyor. Tamriel'e giden kapıyı açık tutan Sigil Stone'u bulup yok ettiğinizde ise (niye yok edelim canım, alalım yanımıza, çok cici Enchant'lar yapılıyor onlarla ? - Sinan) ka-

SİMYACI

Bir simyacı olmak için dört alete ihtiyacınız var: Mortar & Pestle, Alembic, Calcinator ve Retort. Bunların hepsini simyayla ilgili malzemeler satan dükkanlardan alabilir, Mage's Guild'dan aşırabilir ya da zindanlarda bulabilirsiniz. Oyunun kullanışlı arayüzü sayesinde elinizde bulunan ot vb malzemelerin üzerinizde ne gibi etkileri olacağını rahatlıkla görebilirsiniz. Yukarıdaki aletlerden birisini seçip ardından aynı etkileri yapan farklı malzemeleri arka arkaya eklediğinizde kendi iksirinizi ortaya çıkartabiliyorsunuz. Hatta iksirinize istediğiniz bir ismi bile verebilirsiniz. Bu malzemeleri etraftan toparlamanızı tavsiye ederim çünkü dükkanlarda çok pahalıya satılıyorlar. Alchemy'de ilerledikçe yapabildiğiniz iksirlerin gücü de artacak. Hem kendinize uyguladığınız hem de silahlarınızda zehir vb etkiler yaratan iksirler sayesinde düşmanınızın daha size ulaşmadan düşüp ölmesini bile sağlayabileceksiniz.

Imperial City, Talos Plaza'da tanıdık yüzler

KENDİNİ SEVDİRME KURSU

Oyunda karakterlerle konuşarak kendinizi sevdirebilir ve bazı görevleri daha kolay çözebilir, hatta yeni görevleri açabilirsiniz. Bunun için karakterin yanında beliren yüz ikonuna tıklamalısınız. Burada rüşvet vererek kendinizi belli bir noktaya kadar sevdirebilirsiniz. Ama parayı ağaçtan toplamadığımız için, en uygunu karşımızdakini sözlerle ikna etmek. Birisiyle konuşurken sol üstte çıkan yuvarlakta çeşitli seçenekler göreceksiniz. Eğer kendinizi sevdirmek istiyorsanız bu seçeneklerin üstüne fareyi getirip karşınızdakinin yüz ifadesini takip edin. Genelde en yüksek olan seçenek karşınızdakini de en çok mutlu edendir. Bunu seçerek amacınıza ulaşabilirsiniz.

pı kapanacak ve siz gene Tamriel'e döneceksiniz. Bu Sigil Stone'ları silahlarınızı büyülemekte kullanabilirsiniz (tabii kıyabilirseniz). Tamriel'e kapıları açan büyük ve kötü amca ise tüm Tamriel'in baş düşmanı, Mehrune's Dagon. Ama tabii ki bunlar ana görevle ilgili. "Bana neeee, ben parama bakarıım, keyfimi çatarıım!" derseniz, size kar getireceğine inandığınız dükkanlara yatırım yapmanız mümkün. Ya da bol bol görev yapar veya kafanıza göre zindanlara dalıp yağmalar, paraları toplayıp kendinize büyük büyük evler alabilirsiniz. Hatta ününüze ün katarsınız ve bir loncanın başına geçersiniz. Bunları da umursamayıp öyle avare avare Tamriel'de dolaşma şansınız da var.

Oyunun grafikleri, ses efektleri ve çevrede olup bitenler o kadar doğal ki ortamın büyüsüne kapılmamak elde değil. Örneğin herkesin yaptığı bir iş var. Herkes uyku vakti yataklarına yatıyor. Sabah uyanıyor, işinin gücünün başına gidiyor. Yani herkes kendi hayatını yaşıyor. Siz de oyunda oturup bunları gözlemleyerek komik ayrıntılar yakalayabiliyorsunuz. Oblivion'da neyin nerede olduğunu görmek isterseniz http://nirnroot.planetelderscrolls.gamespy.com adresindeki etkileşimli haritadan oyundaki tüm zindanları, şehirleri, gezilecek yerleri vs görmeniz mümkün. Özellikle Oblivion kapılarının sayısını görünce çok şaşıracağınıza eminim.

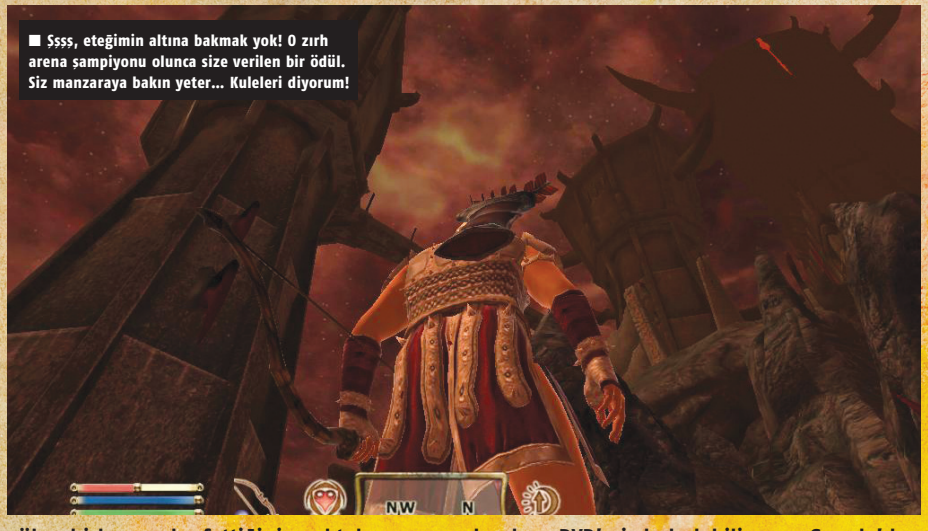
OYUN SİSTEMİ

Şimdi biraz da neyi nasıl yaptığımıza bakalım. Her şey TAB tuşuyla açtığınız tek menüden hallediliyor. Oyuna eklenen en yararlı şey, üstündeki bü-

BEN 10 MİSKET VEREYİM, SEN BANA BROADSWORD VER

Oyunda para kazanmanın yolu zindan yağmalamanın yanında iyi bir merchantile yeteneğiniz olmasından geçiyor. Bunun için kullanmanız gereken seçenek ise her tüccar karakterden alışveriş yaparken karşınıza çıkan "Haggle". Bu seçenekte karşınıza bir bar çıkıyor. Barı sağa doğru ne kadar çekerseniz malları o kadar ucuza alıp bir o kadar da pahalıya satabilirsiniz. Tabii o barı tutup keyfinize göre en sağa sürükleyemiyorsunuz, dükkan sahibi de "Oh my God! Beni kazıklamaya mı çalışıyorsun?" diyerek teklifinizi reddedebiliyor. Pazarlıktaki başarınız iki şeyle orantılı: Mercantile yeteneğiniz ve tüccarın sizi ne kadar sevdiği. Her tüccarla alışveriş yapmadan önce kendinizi mini oyunla sevdirin (bkz. Kendini Sevdirme Kursu). Daha sonra Haggle çubuğuyla oynayıp tüccar için ideal olan seviyeyi bulmalısınız. Çok arttırırsanız tüccar teklifinizi kabul etmeyecektir. Böylece deneye deneye ideal noktayı bulabilirsiniz. 100 altınlık bir malı 100 altına satmakla 35 altına satmak arasındaki fark işte buradan geliyor.

■ Hayır hayır, gece görüş gözlüklerimi takmadım, yanlızca Night Sight iksiri içtim.



■ Şşşş, eteğimin altına bakmak yok! O zırh arena şampiyonu olunca size verilen bir ödül. Siz manzaraya bakın yeter... Kuleleri diyorum!

yük şehirlere ve keşfettiğiniz noktalara hızlı seyahat edebilmenizi sağlayan harita. Bu sayede önceki oyunlardaki gibi kırk saat koşmak veya şehirlerarası binekleri bulmak zorunda değiliz. Bu sistemin tek zararı birçok rastlantısal olayı ve keşfedebileceğimiz ayrıntıyı atlamamız. Bu yüzden çok aceleniz yoksa hızlı seyahat etmeyin ve Tamriel'in tadını çıkartın.

Yalnız bir şikayetim var, o da Daggerfall'daki "at arabası" koseptinin bu oyunda olmaması. Yani tüm zindanı temizleyip, topladığınız eşyaları da at arabanıza yükleyemiyorsunuz. Sadece üzerinizde taşıdıklarınızı çıkartabiliyorsunuz ve bu yüzden ganimeti toplamak için defalarca gitgel yapmanız gerekiyor. Halbuki hiç değilse atımızın üzerine koyabileceğimiz bir heybe olsaydı... 400 altın değerindeki Dwarven Hammer'ı yere atmak adama koyuyor (bunun için küçük bir mod çıktı, gelecek ay DVD'mizde bulabilir veya Google'dan md_saddle_bags_v11 diye aratabilirsiniz - Sinan).

Oyunda yalnızca insan ya da diğer ırklardan birisi olarak kalmıyorsunuz. Eğer bir vampir tarafından ısırılır ve arınmazsanız vampir oluyorsunuz ve tüm hayatınızı vampir olarak sürdürmek zorunda kalıyorsunuz. Böylece tüm oyunun konsepti değişiyor. Kimse sizi istemiyor ve daha kötüsü, kan emmek zorunda kalıyorsunuz. "Bu da ne?" demeyin. Bir vampir hayatı sürdürmek sizin oyundan aldığınız keyfi tamamen değiştiriyor.

Oyunda görevler üzerinde çok çalışılmış. Neredeyse her görevin bir sürprizi var. Bazen bir tablonun içerisine dalıp büyülü fırçayı buluyor, bazen kendinizi istemeden günlerce kullandırıyor, bazense uykuya yatıp bizzat belanın içerisinde uyanabiliyorsunuz. Mesela ben Imperial City'de bir gemide uyuyayım dedim. Sabah kalktığımda, o da ne?! Gemi korsanlarca kaçırılmış ve ben kaptanı kurtarmak zorundayım, yoksa asla eve dönemeyebilirim!

Bunun gibi birçok görev ve her görevdeki tercihiniz oyundaki yaşamınızı ve insanların size bakış açısını değiştiriyor. Bir başka görevde, bir saray için kutsal kılıcı buldum. Görevi aldığım adama götürdüğümde 1500 altın verdi. Yeniden yükleyip kılıcı saraya götürdüğümdeyse bana 8500 altın değerinde, büyülerle güçlendirilmiş bir kalkan verildi ama görevi esas aldığım adam sanırım bana bir daha asla görev vermeyecek.

BİR OK SAPLANDI KALDI

Aynen öyle oldu. Tahtaya ya da düşmanlarınıza attığınız oklar saplanıp kalıyor. Taşa ya da metale çarptıklarındaysa sekiyorlar. Düşmanınıza sıkı bir son vuruş yaparsanız savrulup düşüyor. Ragdoll modelleri saçma sapan değil. Ölenler vücuttaki kas ve kemik mekaniğine göre doğru biçimde düşüyor ve bir fireball'la yolunuzu kesen haydudu uçurumdan aşağıya uçurmanın zevki hep devam ediyor. Elinizdeki ya da çevredeki ışık kaynağına ait yansımaları görebiliyorsunuz. Bir cismi elinizle tutup kaldırabiliyor ve bir yere koyabiliyorsunuz. Oyun motoru yerçekimi ve fizik kanunlarını son derece iyi hesaplıyor.

Oyunun genel işleyişi içinde düşmana göre silah kullanmanız gerekiyor. Yani iskeletlere ezici, canlılara kesici, vampirlere gümüş silahlar daha etkili vuruyor. Zamanla öğreneceğiniz bu tür detayları gözünüze sokan tutorial'lar yok. Her şey mantık sınırları içinde düşünülmüş. Mesela bir iskelete ok atıp kemiklerinden sektiğini gördüğünüzde algılıyorsunuz. Kısacası bunu da bir yere kadar size gene oyun motoru öğretiyor.

Oblivion bize 200 saatten fazla oyun

Level Karnesi

- ✓ Sınırsız oyun alanı ve esnek sistem.
- ✓ Hızlı seyahat seçeneği.
- ✓ Çok yüksek tekrar oynanabilirlik.
- ✗ Yükleri taşıyabileceğimiz bir araç yok.
- ✗ Nadir yapay zeka hataları.
- ✗ Yüksek sistem gereksinimi.

Grafik	0	1	2	3	4	**5**
Ses	0	1	2	3	**4**	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	**5**
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	**5**

BİLGİSAYARINIZDA EN AZ BİR SENE KALACAĞINA EMİNİM.

96

süresi vaat ediyor. Ama o kadar kolay kurtulamazsınız. Morrowind ile başlayan hastalık Allah'a şükür burada da devam ediyor: Oyunu seven binlerce oyuncunun geliştirdiği sayısız mod sayesinde oyun içerik olarak o kadar zenginleşiyor ki, zaten bitmek bilmez bir oyun olan Oblivion hepten sınırsız hale geliyor. Eminim ki Morrowind'e yaptığımız gibi ister istemez Oblivion için de modlardan seçmeler yapıp CD'mizde vereceğiz (bu ay vermeye başladık bile ? - Sinan). Oyuncuların yaptığı modların haricinde, direkt olarak yapımcı ekibin elinden çıkan, oyunun resmi sitesinde (www.elderscrolls.com ve www.obliviondownloads.com) küçük paralar karşılığında satın alabileceğiniz modlar da var. Bunlar sayesinde oyun tıpkı bir MMORPG gibi içerik olarak güncelleniyor. Özellikle at zırhlarına bayılacaksınız.

NEYİ, NASIL YAPARSAN

Dediğim gibi, Oblivion'u nasıl oynayacağınızı size anlatamam, çünkü neyi, nasıl yapmak istediğiniz tamamen size kalmış. Ama Oblivion'u neden sevmeniz gerektiğini size anlatabilirim. Çünkü bu oyunda istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz!!! Oldu mu? Gelmiş geçmiş en iyi RYO diyebileceğim bir oyun bu. Eğer bilgisayar oyunlarını seviyorsanız sırf etrafı seyretmek için, dövüşmeyi seviyorsanız savaşları için, ticareti seviyorsanız yatırım yapmak için, politikayı ve dalavereli hikayeleri (bkz. büyücüler loncasının görevleri) seviyorsanız bunların içinde rol almak için, kitaplarını okuyup olaylar hakkında bilgi almak ve nasıl bir dünyada bulunduğunuzu bilmek istiyorsanız araştırma yapmak için, Thief'i özlüyorsunuz gölgelerde sürünmek için, veya en iyisi, sanal bir güneşin muhteşem doğuşunu izlemek için Oblivion oynayın.

Burak Akmenek
akmenek@level.com.tr

Giriş hikayesi ve yakın plan:
Courtesy of Blaxis

TORNAVİDA VE ÇEKİÇ

Oblivion'u keyfini çıkartarak oynamak istiyorsanız iyi bir sisteme ama özellikle de iyi bir ekran kartına sahip olmalısınız. Yoksa benim gibi oyunu kendi makinanızda oynayıp, arada bir de etrafı seyretmek için Sinan'ın makinesine geçmek zorunda kalabilirsiniz. Fakat yeni bir donanıma para harcamak istemiyorsanız o zaman performansı arttırırken, atmosferi en az baltalayan şu ayarları yapmanızı öneriyorum:

Öncelikle video ayarlarından self-shadowing'i kapatın. Hatta bütün gölgeleri kapatın. Sonuçta atmosferi etkilese de gölgeleri görmeden oyunu oynayabilirsiniz. Ayrıca oyunun siz ilerledikçe etrafınızdaki alanları çizerken uzaktaki bölgeleri (Distant Lands) çizmesi özelliğini kapatın. Bunu bir bar aracılığıyla yapıyorsunuz. Buradaki barı ne kadar sola çekerseniz performansınız o kadar artar. Ama görsellikten alacağınız keyif de o kadar azalacaktır.

640x480 ve 1024x768 arasında çok büyük bir performans farkı söz konusu değildir. Yani çözünülürlülükle çok oynamasanız da olur.

Large textures ve small textures arasında bir seçim yapacaksanız performans artışı için small textures'ı seçmelisiniz. FAKAT, objelerin ayrıntıları kaybolacağından bu seçim performansınızı çok arttırsa da oyundan aldığınız keyfi ciddi oranda etkileyecektir.

Oblivion, hem işlemci hem de ekran kartını dengeli kullanan bir oyun. Fakat iyi bir görüntü istiyorsanız iyi bir ekran kartınız olması lazım. Özellikle HDR efektini destekleyen bir kartınız varsa, oyunun atmosferi yüzde50 artıyor (ki ATI'nin X800, X700, X600, ve X300 chipsetli ekran kartları bu özelliğe sahip değildir). Radeon X1800 ve X1900 ile Geforce 7900 GTX ise en ideal kartlar gibi gözüküyor.

Ekran kartınız ne kadar iyi olursa olsun düşük işlemci hızı performansınızı aşağıya çekecektir. Bu durumda 2,4 GHz ve altındaki bir işlemci hızı sizin keyfinizi düşürecektir. Eğer RAM'iniz 1 GB altında ise bu oyuna hiç yanaşmayın. 1 GB ve üstü ise size istediğiniz performansı verecektir.

■ **Yapım** Bethesda Softworks ■ **Dağıtım** 2K Games ■ **Yaş sınırı** 16+ ■ **Türkiye dağıtıcısı** Aral İthalat ■ **Fiyatı** 75 YTL ■ **Minimum Sistem** 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 3 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX ■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Yüksek ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** X-box 360 ■ **Web** www.elderscrolls.com ■ **Alternatif** Fable

Aksiyon

CONDEMNED

Kişisel bir şey değil, sadece seri katil işi

Gelin gelin! Çekinmeyin, dergide biz bizeyiz ve yine normal bir Level günündeyiz. Ama sakın şaşırmayın. Bilgisayarımın başında toplanmış gördüğünüz bu ufak bir kalabalık arasında, derin muhabbetler dönmekte, bir yandan da Two by Four (bildiğiniz odunun artistik ismi), ekrandaki adamın beline beline inmektedir...

Ben: "Ne kadar ironik. Seri katili kovalarken, daha beter bir şey olduk."

Turgay abi (üretim sorumlumuz): "Hep öyle değil midir ya, zamanla en nefret ettiğin şeye dönüşürsün".

Burak: "Çok sevdiğim bir söz vardır: Yeteri kadar uzun süre karanlığa bakarsan, karanlık da sana bakar".

Ben: "Çok doğru. Zaten hepimiz içimizdeki karanlıkla savaşmak zorunda değil miyiz? Bu savaştan yenik çıkanlar içine etmiyor mu dünyanın? Bence kötülüğün özünde... DOLABI NASIL GEÇİRDİM GÖRDÜNÜZ MÜ? ACITMIŞTIR! MUAUHAUHAA!"

Burak: "ÜFF! ADAMIN DİŞLERİ SAÇILDI YA!"

Turgay abi: "AHA YERE DÜŞTÜ! BOYNUNU KIR, BOYNUNU!"

Evet, artık tam olarak inanmıştım: Oyunlar insanları gerçekten şiddete itmekteydi. Ben bir insandım, oyun oynuyordum ve şiddete itiliyordum... Ama beni Condemned'in başından kaldırmaya çalışacak insanlara karşı şiddete uygulamaya itiliyordum.

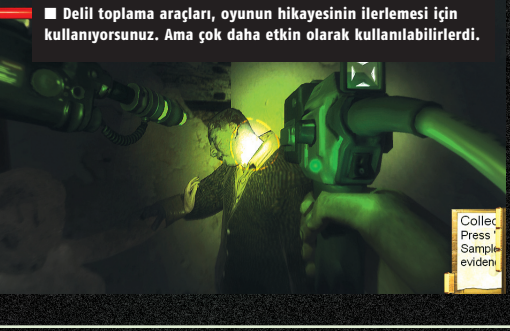
ESPRİ

Bu irezil kelime oyunundan sonra, son yılların en "gırtlağınıza yapışan" gerilim oyununa buyur etmek istiyorum sizleri. Sakın ekran görüntülerine aldanmayın, birinci kişi kamerasından oynansa da bu bir FPS değil. Her şeyden önce, cephane derdiniz yok ve ateşli silahlar bu oyunda büyük bir nimet. Onları bulunca öpüp kokluyor, itinayla kullanıyor, ateş ederken üzülüyorsunuz. Rakibinizin elinde ateşli bir silah gördüğünüzde, kendinizi en yakın ve en derin çukura atıp gizlenmek istiyorsunuz. İlk defa bir aksiyon oyununda silahlı düşmanlardan gerçekten, ama gerçekten korktuğumu hissettim. Condemned'in çürümüş ve hastalıklı arka sokaklarında dolaşırken, elinde shotgun'la karşınıza çıkan bir deliden daha fazla korkmanız, amcak gerçek hayatta aynı durumda kalmanızla mümkün olabilir... Peki ateşli silahlar yoksa, kendimizi korumak için ne kullanıyoruz?

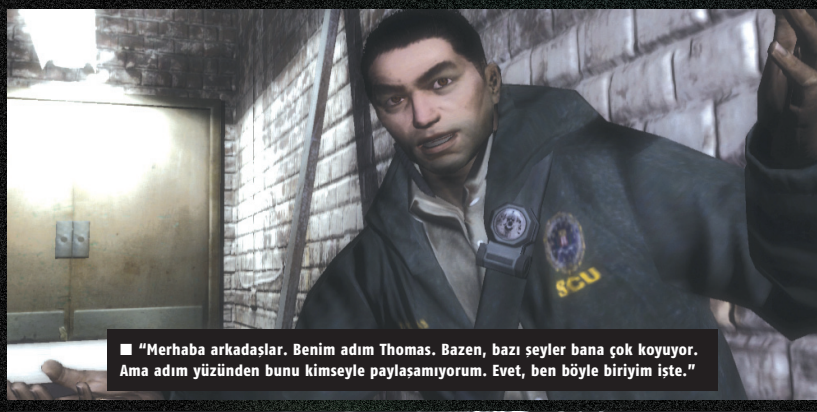
Sopa. Odun. Çelik boru. Dolap kapağı. Balta. Vitrin mankeni kolu. Yani elinize ne geçerse, en yakınınızda ne varsa onu kullanıyoruz. Condemned bir yakın dövüş oyunu. Haliyle oynanış da yakın dövüşe uygun olacak şekilde ayarlanmış. Ağır ağır ilerliyorsunuz. Bence FPS'lerin ana sorunlarından birisi Always Run seçeneğinin varlığıdır. Koşmazsanız sıkılırsınız, koşarsanız atmosfere giremezsiniz. Condemned'de 10 saniye koşuyor, sonra yoruluyosunuz. Bu da oyunun tedirgin edici havasını körüklüyor.

Condemned, girmenin yasak olduğu, yıkılmak üzere olan binalara verilen bir sıfattır. Oyunun atmosferi bu bitikliği çok iyi veriyor. Şehrin en tekinsiz yerlerinde sebebi belirsiz zihinsel bir hastalık yüzünden insanlıktan çıkmış insanlarla karşı karşıyasınız. Herkes çıldırmış ve omurilikten kuduz mikrobu zerk edilmiş gibi saldırganlar. Elinize geçen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyorsunuz demiştim, ama karşınızdakiler de öyle. Kafanıza savurduğu beton demirinin işe yaramadığını görünce yere atan, deli gibi sağa sola bakıp daha iyi bir silah arayan, dönüp arkadaki dolabın kapağını söken ve bunu kafasının üstüne kaldırıp, yüzünde şeytani bir ifade ve ağzında küfürle üstünüze koşan bir manyağı görmenin ne kadar korkutucu olduğunu görmek için, oyunu oynamanız lazım.

Kafanıza doğru hızla inmekte olan şeylerden



■ Delil toplama araçları, oyunun hikayesinin ilerlemesi için kullanıyorsunuz. Ama çok daha etkin olarak kullanılabilirlerdi.



■ "Merhaba arkadaşlar. Benim adım Thomas. Bazen, bazı şeyler bana çok koyuyor. Ama adım yüzünden bunu kimseyle paylaşamıyorum. Evet, ben böyle biriyim işte."

■ Aaahh! Kavgada bile ısırılmaz oğlum insan! Terbiyesiz!

■ "Mörobo komşo... Vorso büroz kohvo üstüyordom!" "DOLAP KAPAĞI GÜCÜÜÜÜ!"

sizi sağ fare tuşu kurtarıyor. Eğer zamanlamayı doğru tutturursanız, rakibinizin saldırısı bloklanıyor ve sizin elinizdeki darp cihazını kullanma zamanınız geliyor. Aman diyeyim! Düşmanların acıyla savrulup yüzlerini tutarak arkalarını dönmelerine sakın kanmayın! Hızla dönüp öyle bir geçiriyorlar ki beyninize, dünyanızı şaşırıyorsunuz. Condemned'deki yakın dövüş silahları, hayatımda gördüğüm en tok "aha kafasını kırdım!" hissini veriyor. Gerçekten çok rahatsız edici (maazallah Aktüel okur diye gerçeği parantez içine sakladım. Az önceki cümleyi "tatmin edici" diye okuyun.)

CSI MISIIIN, FBI MIII...

Tarihin en talihsiz ve beceriksiz ajanı, bahtsız Thomas'ı yönetiyoruz oyunda. Beceriksiz, çünkü peşinde olduğu 12 seri katilin bir tanesinin bile dosyasını kapatamamıştır hala. Arada bir, birileri çıkıp "senin özel güçlerin var, yakında onları keşfedeceksin" falan dese de, inanmayın. Thomas daha normal güçlerini keşfedememiş ki, özel güçlerini nasıl keşfetsin? Aynı zamanda da talihsiz, çünkü oyuna bir cinayetin bize ihale edilmesiyle başlıyoruz.

Oyunun sürprizlerini açık etmeden şunu söylemek istiyorum ki, daha ilk bölümden Thomas'ın beceriksiz olduğu kadar utangaç olduğunu da anlıyoruz. Çünkü silahı cinayet için kullanıldıktan sonra bir de dördüncü kattan aşağı atılıyor Thomas. Ama FBI ajanları cinayet zanlısı olarak kapısına dayandığında çıkıp delikanlı gibi "arkadaşlar, bakın şu pencereden aşağı atıldım. Bana inanmazsanız yerdeki cam kırıklarına bakın, üstüne düştüğüm arabadaki göçükten DNA örneği alın. Biliyorum, bende çizik bile yok, ama inanın ben masumum. Şu kadarcık hukukumuz vardır herhalde..." demiyor ve ne yapıyor? Uyandığında kanepesinde oturan, tanımadığı ilk adamın sözlerine hemen inanıyor ve arka pencereden kaçıyor. Allah'ın salağı Thomas!

BANA KOMAZ

Thomas'ımızı diğer oyun kahramanlarından ayıran tek yönü köfte dudak olması değil elbette. Bir de üstün teknoloji ürünü, Vestel yapımı delil toplama aletleri var. Yakınlarda bir delil olduğunda ekran bulanıyor ve T'ye basarak bu aletlerden uygun olanını otomatik olarak seçiliyor. Delili bulduğumuzda (parıl parıl parlıyorlar) bir daha T'ye basıp, delil toplayan ikinci cihazımızı çekiyoruz. Fotoğrafsa odaklıyor, DNA'ysa nişan alıyor ve tetiğe basıyoruz. CSI aletlerinin kullanımı kullanımı oyuna farklı bir tat katmış. Ama nerede kullanacağınızı asla siz seçmiyorsunuz, o yüzden delil bulduğunuzda bir şey başarmış gibi hissetmiyorsunuz. Sadece delili topluyor ve hikayenin devam etmesini sağlıyorsunuz.

Yakın dövüş silahlarından bazıları, aynı zamanda belli kapıları açan tek anahtar. Mesela, balta tahta kapıları kırıyor, levye demir kapıları, kürek de şifreli kapıları açıyor. Bunları bulursanız anlayın ki yakınlarda kullanılması gereken bir yer var. Her silahın kendine has bir avantajı var. Odunlar hızlı savrulurken, demir sopalar daha çok hasar veriyor, bir diğeri daha kolay blokluyor. Üzerinizde sadece tek bir silah taşımanız ise oyuna az da olsa stratejik bir öğe katıyor. Ama yanında çantasında altı tane dana kadar delil toplama aleti bulunduran Thomas'ın, bir tabanca ile sopayı bile aynı anda taşıyamaması, kahramanımızın denyoluklarına bir halka daha ekliyor.

Benim gibi bir "atmosfer her şeydir" adamını mest edecek her şeye sahipti Condemned. Şimdiye kadar duyduğum en gerçekçi seslere sahip. Cam kırığına bastığınızda, duvarın arkasında birisi soluduğunda veya yere düşen balta betona sürtündüğünde rahatsız edici bir gerçeklik hissi benliğinizi kaplıyor. Baltalı birini gördüğünüzde çekindiğiniz, bir el silah sıkıldığında sindiğiniz bir oyun Condemned. Bazı sahnelerde, en kurt oyuncuları bile titretecek kadar kişisel ve özelinize giren bir oyun. Sonlarına doğru da gerçekliği bir illüzyon olmaktan öteye geçiyor ve uzun zamandır gördüğüm en iyi son bölümle hafızamıza kazınıyor Condemned (son andaki klişe bile bu illüzyonu bozamıyor). Gerçek şu ki daha önce Condemned'e benzeyen bir oyun oynamadınız ve neyle karşılaşacağınızı bilmiyorsunuz. Eğer aşırı şiddetten ve vahşet dolu sahnelerden hoşlanmıyorsanız, Condemned size çok ağır gelecektir. Geriye kalan çoğunluk içinse, eğlence zamanı!

Sinan Akkol *sakkol@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ İnanılmaz bir atmosferi var. Gerilim had safhada.
- ✓ Çok yüksek tekrar oynanabilirlik.
- ✓ Ses efekleri muhteşem!
- ✓ Açılan şeyler ve gizli yerler yüzünden ikinci kez oynanıyor.
- ✗ Delil toplama çok daha iyi kullanılabilirdi.
- ✗ Pek kısa.
- ✗ Bazen yere düşen silahlar tıkırdayıp duruyor, sinir ediyor.
- ✗ Kainatın en rahatsız edici LOADING ekranına sahip.

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	3	4	**5**
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	**5**
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	**5**

İYİ OLACAĞINI BİLİYORDUM. AMA KLASİK VERECEĞİMİ HİÇ TAHMİN ETMEMİŞTİM.

90

■ **Yapım** Monolith ■ **Dağıtım** SEGA ■ **Yaş sınırı** 18+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 2.4 Ghz CPU, 768 MB RAM, 256 MB GFX ■ **Zorluk** Normal ■ **İngilizce gereksinimi** Orta ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Xbox 360 ■ **Web** www.condemnedgame.com ■ **Alternatif** F.E.A.R.

Devasa Online

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Zindanlardan ovalaraaa... Bir türküdür sesiiin!

Ben kılıcımı deli gibi savururken etrafımda büyüler uçuşuyordu. Kobold'lar, vahşi saldırılarına karşın, tarladaki ekinler gibi biçiliyordu. Sonra derinlerden bir ses duydum "Beni yuvamda rahatsız etmeye kim cesaret ediyor?!"...

D&D Online'da yaşayacağınız sahneler işte bundan ibaret. Hiç durmadan koşup yaratıkları öldürecek ve sandıkları yağmalayacaksınız. Masaüstü tecrübem olmasına karşın daha çok bilgisayar rol yapma oyunlarını seven birisi olarak, D&D Online'a sadece bir devasa online olarak bakmak zorundayım... Masaüstü maceralarımızla çok alakası olan bir oyun değil çünkü.

KARIŞIK

D&D'ye de her oyunda olduğu gibi bir karakter yaratarak başlıyorsunuz. "Öyle güzel böyle güzel karakter yaratıyorsunuz" demeyeceğim, çünkü her RYO oyununda artık standart haline gelen kaş, göz, saç yapmaca burada da var. Yalnız şunu söyleyeyim, bu oyunda insan, dwarf, elf ve halfling dışında seçebileceğiniz bir de robot-vari Warforged ırkı var. Neden mi? Çünkü oyun yeni D&D evreni Eberron'da geçiyor ve bu dünyada mekanik öğeler de var. Üstelik Half-Orc olamamanız da cabası. Epik öğelerden uzak ve içerisine biraz mekanikliğin katıldığı bir D&D evreni bana itici geldi. Herhalde bu yüzden oyun içerisinde de çok fazla Warforged'a rastlamıyorsunuz. Seçebileceğiniz sınıflar ise Barbarian, Warrior, Ranger, Rogue, Cleric, Bard, Paladin, Wizard ve Sorcerer. Oyun içerisinde level atladıkça diğer sınıfları da seçebilirsiniz. Yani bir Warrior-Cleric olmanız mümkün.

Oyundaki Level sınırı 10. Ayrıca her level'ın kendi içerisinde 5 Rank var. Bu seviyeleri minik ara Level'lar olarak düşünebiliriz. Her rank kazandığınızda kendinize yeni ve gelişmiş özellikler almak için eğitmenlere gidiyorsunuz. Bana sorarsanız oyunda öyle çok zor falan deseler de eğer evinizden çıkmadan oynarsanız bir hafta içerisinde 10. level olabilirsiniz.

DURMADAN ZİNDAN

Yapımcılar D&D Online'ı tasarlarken Grinding, yani quest yapmadan level'ınıza uygun yaratıkları devamlı keserek tecrübe puanı toplayıp level almayı engelleyeceklerini söylemişlerdi. Fakat D&D Online bunun farklı bir şeklini uygulamanıza izin veriyor: Yaratık yerine quest grind'lıyorsunuz, çünkü görevler tekrarlanabilme özelliğine sahip. Bir görevi normal zorluk seviyesinde bitirdikten sonra normal, zor ve elite seviyesinde de yapabilirsiniz. Genelde elite seviyesi kabus gibi olsa da görev sonunda aldığınız ödüller buna göre oluyor. Ödül demişken, oyunda eşyaları sandıkların içerisinden topluyorsunuz ve her sandıkta herkese "ayrılmış" eşyalar oluyor. Yani herkes kendi sınıfına uygun ve yalnızca kendine ayrılmış eşyayı alıyor. Böylece asla kavga çıkmıyor, çünkü herkesin payı otomatik olarak belirlenmiş oluyor.

Tüm oyun Stormreach adlı tek bir şehirde geçiyor. Altı yaratık kaynayan bu şehirde siz durmadan gruplara girip zindan temizliyorsunuz. Genelde ikinci veya üçüncü karakteriyle zindan temizleyen tecrübeli oyuncular mutlaka bulunduğundan tüm zindanları koşuşturarak temizliyorsunuz ve ne olduğunu anlamadan bitiriyorsunuz. Sonra quest ödülünü alıp, malları satıp, yeniden zindana dalıyorsunuz. Böylelikle korkunç bir hızla rank ve level alıyorsunuz. Öyle etrafı izleyeyim, güneşin batışına bakayım gibi bir şey yok çünkü dolaşacak bir yer yok.

ZİNDAN MI ? BURASI BODRUM YAHU

Oyunun başında size savaş sırasında kaçabileceğiniz, savunma yapabileceğiniz öğretilecek ama hepsi yalan. Çünkü savaşlar genelde kargaşayla geçiyor. Herkes yaratıkların üzerine üşüşüyor ve hızla bitiriyorsunuz.

Bir zindana girdiğinizde, tıpkı masaüstünde olduğu gibi bir ses size ortamı anlatıyor ve bazen de karşınızdaki yaratıkları seslendiriyor. Bu eğlenceli ve daha önce hiç bir oyunda görmediğim bir özellik. Eski masaüstü oyunlarını anımsatması da cabası.

Oyundaki en keyifli özellik ise büyü efekleri. Örneğin bir Ice Storm atıldığında yerler kayganlaşıyor, bir başka büyüde her tarafı örümcek ağları kaplıyor. Ayrıca zindan tasarımları sizi ister istemez Tomb Raider'cılık oynamaya itiyor. Bir çok yerde doğru zamanlamayla zıplamalı ve doğru yere düşmelisiniz.

Level Karnesi

- ✓ Zindan tasarımları ve enfes büyü efektleri.
- ✓ Gerçek zamanlı oynanış.
- ✗ 10. Level'a hızla geleceksiniz.
- ✗ Ve geldikten sonra da yapacak bir şey bulamayacaksınız.
- ✗ Bu zamanda PvP olmaması!

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	**3**	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	**3**	4	5
Topluluk	0	1	2	**3**	4	5
Eğlence	0	1	2	**3**	4	5

KALİTELİ, AMA HENÜZ RAKİPLERİYLE KAPIŞABİLECEK KADAR İYİ DEĞİL. **75**

Aksi taktirde ilerleyemiyor veya ödüllere ulaşamıyorsunuz. Su altında yüzecekseniz, size ağırlık veren zırhlarınızı çıkartmanız gerekiyor. Bu ve benzeri değişik yönler oyunu hem zor hem de keyifli kılıyor.

Zindana girdiğinizde sağlık iksirleri ve sizi iyileştirecek Cleric'ler dışında iyileşmek için yapabileceğiniz hiç bir şey yok. Ne kadar HP ile girerseniz onu korumak zorundasınız. Yalnız belli odalarda bir defa dinlenip HP ve MP kazanabileceğiniz Rest Shrine'lar var. Eğer ölürseniz sizin ruh taşınızı (Soulstone) bir arkadaşınız alıp gene Rest Shrine'ın yanında bulunan Resurrection Shrine'da sizi diriltebilir veya siz dirilip, handa dinlenip gene zindana geri koşar ve arkadaşlarınızla buluşabilirsiniz. Ama böyle yaparsanız tecrübe puanı kaybederek cezalandırılırsınız. Ama deli gibi zindan yağmaladığınızdan bu cezayı kolayca kapatıyorsunuz.

10. LEVEL OLDUM. EEE?

Tebrikler! 10. Level oldunuz ve oyun bitti. "Nasıl bitti?" demeyin, bitti işte. Çünkü 10 olduktan sonra yüksek seviyeli zindanları yağmalamak, zindanları ezberlediğiniz için bir yerden sonra hiç bir eğlence vermiyor. Oyun içerisinde gezilecek yer yok, uğraşacağınız bir meslek yok, ve daha da önemlisi, PVP YOK!!! Doğal olarak yeni gelecek zindanları beklemek zorundasınız. İşte burası D&D'nin zırt dediği yer. Yapabileceğiniz tek şey başka bir sınıftan yeni bir karakter yaratmak. Ama orada da bir problem var, çünkü oyunda 9 sınıf bulunuyor ama siz 5 karakterden fazla yaratamıyorsunuz. Yani oyundaki tüm sınıfların keyfini ayrı ayrı çıkartmanız da engelleniyor. Bu durumda ben bu oyuna neden ayda 15 dolar ödeyeyim?

D&D Online grafikleri, ses efektleri, son derece keyifli tasarlanmış zindanları ve çözülecek bir çok bulmacasıyla bence Turbine'ın şimdiye kadar yapmış olduğu en başarılı işlerden. Oyunda grup bulamama gibi bir sorununuz yok. Yalnız nasıl olduysa yapımcılar oyunun devamlılığını ve oyuncuların ne kadar aç gözlü ve çabuk tüketen müşteriler olduğunu pek iyi hesaplayamamışlar. Ayrıca tek başınıza yapabileceğiniz görevlerin sayısını ilk görevlerle sınırlı tutmuşlar. Elde bu kadar derin bir içerik, başarılı bir motor varken, bence yazık olmuş. Oyunu devam ettirmek istiyorlarsa acilen çok daha fazla içerik sunmaları ya da PvP eklemeleri gerek. Aylık üyelikten para kazanmayı amaçlayan bir oyun için bu kadar içerik oyunu uzun soluklu kılmayacaktır. Bu arada aynı kutu içerisinde hediye olarak Dragonshard oyununun demosuna da sahip oluyorsunuz. Dragonshard Eberron'da geçen bir strateji oyunu ve D&D oynamadan önce havaya girebilmeniz için çok uygun bir seçim.

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

■ **Yapım** Turbine ■ **Dağıtım** Atari ■ **Yaş sınırı** 12+ ■ **Türkiye dağıtıcısı** Aral İthalat ■ **Minimum Sistem** 1.5Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 2.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX
■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Yüksek ■ **Multiplayer** Sadece online ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** www.codemasters.com ■ **Alternatif** World of Warcraft

LEVEL HIT

Aksiyon

TOMB RAIDER LEGEND

Giderken "dönüşüm muhteşem olacak" demedin Lara, hazırlıksız yakalandık.

Durduğum yerden karşıdaki rampaya atlayabilmek için, önümde rüzgarın etkisiyle sallanan sarmaşığı yakalamam ve oradan gerinip sıçrayıp, kayalara çakılı olan çelik boruya tutunmak suretiyle, ters bir parende atıp arkamda ama biraz yukarıda kalan çatlağa tutunmalı ve geri sıçrayıp aşağıdaki düşmanın kafasını patlattıktan sonra ip merdivenleri yakalayarak... Ne oldu kafanız mı karıştı? Ama bu Lara Croft'un rutini sevgili arkadaşlar, alışmalısınız buna. Oturduğunuz yerde terlemeye hazır olmalısınız. (Başlarken benden size tavsiye: Oyunu oynarken ağzınızda dişlik olsun, sıkmaktan bende diş kalmadı).

Bu sefer Lara'nın peşinden koşuştururken lunaparktaki çocuklar kadar eğlendiğimi ifade etmek istiyorum. Her bölümünde ayrı bir oyuncağa binmişçesine heyecan duyduğum, bazı yerlerin beni zorlamasından inanılmaz zevk aldığım ve monitöre karşı yumruklarımı sıkıp bağırdığım dakikalarıyla Lara Croft'un en güzel macerasına tanık oldum. Bu tecrübeyi yaşarken Lara'yla beraber siz de oturduğunuz sandalyede bir ileri, bir geri, kah sağa, kah sola kıvrılacak, ev halkının "vah vah sancısı mı var acaba?" bakışlarından kurtulamayacaksınız.

Legend, yani Efsane, bence oyunun ismi için ironik bir ek olmuş. Has bir İngiliz olan Croft, yine bir İngiliz efsanesi olan Excalibur'un peşinde. Ancak bu kez sırları tek tek çözerken ailesinin lekelenmiş şerefini de temize çıkarmak durumunda kalıyor. Lara bu efsaneyi ortaya çıkarmaya çalışırken bir yandan da biz, için için Lara'nın neden bir efsane olduğunu daha iyi anlıyoruz.

Üç senedir sesi çıkmayan kahramanımız, bu süre içinde Hollywood tarafından başarıyla beyaz perdeye de uyarlanmıştı. Lara hayranları filmlerin ardından ikiye bölünmüş, kimileri oyunun özüne zarar gelmediğini savunurken kimileri de bu uyarlamaları yersiz ve tutarsız bulmuştu. Ancak bu sefer Crystal Dynamics oyun üzerinde yaptığı değişiklerle beraber geleneksel Tomb Raider senaryosunu o kadar güzel harmanlamış ki bundan sonra bir on sene daha Lara ile maceradan maceraya koşabileceğimizin müjdesini de alttan alta veriyor sanki. Legend, takıldığım yerlerde dudaklarımı kemirmeme ve hatta Level yazarları arasında "King Arthur'un mezarına girdim, buradaki canı naapcaz ya imdat...!" şeklinde yazışmalara sebep olan bulmacalarıyla alkışı hak ediyor.

Oyun 15 saatlik bir sürede rahatlıkla tamamlanabiliyor. Buna ekstra gizlenmiş ödülleri bulup cebe indirmek de dahil.

BÖLÜM BÖLÜM GERİLEN KURGU

Bunu yüzüm kızararak söylüyorum: Crystal Dynamics, Bayan Croft'a muazzam bir gardırop hazırlamış. İki ay önceki ilk bakış yazımı hatırlarsanız, Lara'nın hep aynı iş elbiseleriyle dolaşmasından yakınmış ve "artık bu kadına yeni şeyler satın alın yahu!" diye ortalığı velveleye vermiştim... Şimdi susuyorum ve oturuyorum. Hemen her bölümde iklim ve arazi şartlarına göre elbise değiştiren Lara kızımız, bazı bölümlerde kamerayı ulaşması zor noktalara doğru zorlamamıza(!) ve 2006 bahar-yaz kreasyonunu yakından incelememize(!!) sebep oluyor. Arkadaşlar, Lara ile özellikle Japonya'da yapacağınız görevlerden büyük keyif alacaksınız... Başka da bir şeycik demiyorum size.

Oyunda 8 bölge var. Bunlardan Bolivya-Güney Amerika başlangıç ve eğitim bölümü olarak özetlenebilir. Özellikle Tom Cruise'un hafızalardan çıkmayan Mission Impossible stili dağ tırmanışı sahnelerini oyun içinde ilk kez burada göreceksiniz ve daha sonra bu "stil" kabusunuz olacak. Bolivya bölümünde arazi koşullarını ve etrafta bulunan tüm cisimleri nasıl kul-

GÜLE GÜLE, DEMİR DÖKÜM LARA

Bir noktadan sonra oyun içinde yenilenen ve size zor gelen her şey bir parçanız oluyor. Kontrollere alışmak zor gibi gelse de değil. Çünkü TR oynamak bisiklete binmek gibi, alıştınız mı hiç unutmuyorsunuz.

■ Bu hanım Hawes Keeley. Lara'nın sesini işte bu şirin şeye borçluyuz.

Lara'nın sinsi sinsi gülümsediğini hissediyorsunuz ama yapacak bir şey yok, kadın çoktan kontrolü eline aldı bile.

lanabileceğinizi öğrenecek ve bunlarla hangi hareketleri yapabileceğinizi çalışabileceksiniz.

Peru'da ise, Anaya isimli bir başka arkeologla buluşmaya çalışıyor Lara. Zaten oyunun senaryosu ve yan karakterleri de burada hikayeye dahil oluyorlar. Peru oyuna giriş için oldukça dengeli bir senaryo girişiyle başlıyor ki bu noktadan itibaren dostunuzu düşmanınız tanımaya başlıyorsunuz.

Croft, oyunun Gana bölümlerinde Afrika cangılı içinden ilerleyerek derinlerde yatan eski uygarlıkların tapınaklarına iniyor. Bu bölümler oyunun en egzotik bölümleri, görüntüler inanılmaz. Rusya'da Kazakistan, Japonya'da Tokyo, Nepal'de Himalayalar derken ummadığınız bir adrenalin seviyesiyle kendinizi oradan oraya savurup duruyorsunuz.

Özellikle Kazakistan bölümlerini oynarken ayağınıza lastik ayakkabı gitmeyi ve tahta bir sandalyede oyunu bitirmenizi salık vermek istiyorum. Çünkü orada artık kullanılmayan bir enerji santralinde bolca "gerilim" sizi bekliyor. Evde sigortayı bile değiştirmekten acizseniz bu bölümde zorlanacağınız kaçınılmaz.

Aslında sırasıyla özetleyecek olursak; Bolivya'da dikkatli, Afrika'da zeki, Japonya'da havalı, Tibet'te ruhani, Kazakistan'da serbest tarzda düşmanlarını alt ediyor Croft.

Oyundan önce çıkan dedikodulara göre Mezapotomya havzası ve Kuala Lumpur'un da mekanlara dahil olacağı, hatta bir bölümünün de Kapadokya'da geçeceği söyleniyordu, ancak maalesef bu mekanları oyunda göremeyeceksiniz.

Çevre grafikleri de oldukça güzel olan Legend, orta sınıf bir grafik kartıyla bile derinlik hissini çok iyi veriyor. Ufka doğru bulanıklaşan manzara ve mekan detayları fotoğrafik bir gerçeklik sunmasa da oldukça tatmin edici. Ancak her şeyden öte Lara hiç bu kadar güzel görünmemişti gözüme. Croft daha fazla poligonla daha bir çekici olmuş. Croft'u ünlü İngiliz oyuncu Keeley Hawes seslendirmiş ve bu ses ona daha derin bir karakter kazandırmış. Crystal Dynamics sanırım bir karakteri derinleştirmenin yolunun onun sesinden geçtiğini kavramış olmalı (ki bu ses Amerikalı ve Avrupalı genç TV izleyicilerinin yakından tanıdığı ve sevdiği bir dizinin baş karakteri olan Zoe Reynolds). Belki oyunun diğer devam setlerinde oyun kutusunun yanında bir şişe parfüm de vererek "bu da hanım kızımızın kokusu" diyerek Croft'u daha da karaktere sokabilirler. Hmm, aslında hiç de fena fikir değilmiş yahu?

DAHA FAZLA AKSİYON VE TEÇHİZAT

Lara'nın alet edevatını kullanmak için yapılmış olan ara yüz şimdiye kadar yapılanlardan daha kullanışlı. Fener, sağlık çantası, silah ve dürbün olarak yerleştirilen ana eşyalar istenirse el bombası ve ikinci bir silahla da değiştirilebiliyor. Ancak fenerin pili çabuk bitiyor ve üçten fazla sağlık paketi taşıyamıyorsunuz. Düşmanlarınızdan silah ve cephane toplayabiliyorsunuz, el bombasıyla havaya uçurdukları

rınızın çoğundan da sağlık çantası çıkıyor. Yani seçim sizin. Lara silahlarıyla artık keskin nişan moduna da geçebiliyor ve belirli uzaklıklardan objeleri ve düşmanlarını vurabiliyor. Özellikle bulmacalar sırasında nesneleri itip çekerken oyun motorunun ne kadar değişmiş olduğunu anlayacaksınız.

Oyunda yeni akrobatik hareketler var. Bazı noktalarda bu hareketleri yapabilmek için ekstra bir teçhizata gerek duyulabiliyor, bu noktada manyetik kemendiniz imdada yetişiyor. Bu cihaz metal objelere yapışarak onları kullanmanıza, kendinize çekebilmenize ya da bir yerden bir yere sıçrarken bir objeye kement gibi dolayıp vücudunuzu salıvererek karşı tarafa geçmenize yardımcı oluyor. Örneğin bir nehrin karşı kıyısına ulaşabilmek için akıntının gücünden dolayı yüzemiyorsanız, etrafta bulunan bir salı gözünüze kestirerek kemendi fırlatmanız ve onu kendinize çekmeniz olası. Eğer sal bulamazsanız kafanızı yukarılara çevirin ve metal bir obje arayın. Çün-

RESIDENT EVIL SİZİ ANDI

Tomb Raider Legend oynarken bazı bölümlere arcade havası verilmiş. Bir ara filmi gibi başlayan ancak tehlike başladıktan sonra ekranda beliren ok işaretleri ile Lara'yı kontrol etmeniz gereken bu bölümlerde çabuk davranmazsanız hüsrana uğrayabilirsiniz. Onun için ara filmlerinde de tetikte olmanızda fayda var.

■ Lara'nın ev temizliği de bir başka oluyor tabii.

kü bu tip noktalarda manyetik kemeri dolayacağınız bir obje mutlaka buluyor. Manyetik kemeri üzerinde kullanabileceğiniz objelerin sayısı oldukça fazla. Bunlar da oyun içinde parıldayarak yerlerini belli ediyorlar. Manyetik kemer oyun içinde bulmacaların çözümü için kullanacağınız objeleri de hareket ettirmekte kullanılabiliyor. Yüksekte duran bir manivelayı uygun bir pozisyona geçerek sıçradığınızda bu kementle aktif duruma getirebiliyor ya da alevlerin ortasında kalmış çelik bir kasayı yakalayarak kendinize çekip üstüne atlayarak alevleri aşabiliyorsunuz.

Lara daha önceleri de motosiklet, sürat motoru gibi araçlara binmişti. Bu yüzden motosikletli kovalamaca sahneleri size ilginç gelmeyebilir. Ama bir forklift kullanarak sağı solu dağıtıp tuzaklara bodoslama dalmanın veya motosikletle hızla giden bir treni kovalayarak, bir rampadan üzerine konmanın ilginç geleceğinden eminim.

Legend, Lara'nın geçmişinden kalan bazı bulmacaların yavaş yavaş çözülmesiyle birlikte bizi Kral Arthur'un yuvarlak masa şövalyelerine ve muazzam kılıç Excalibur'a ulaştırıyor. Oyunun konusu hakkında çok fazla konuşarak, sinemada arkanızda oturup "ben bu filmi izledim, bak şimdi adamın kafası patlayacak" şeklinde konuşup duran ve ikili bir komboyla burnunu kırmak istediğiniz adam modeli çizmek istemiyorum. Ancak Lara'nın tüm familyasını ilgilendiren ve her zaman genç kızımızın içini burkup duran tüm sırların açığa çıkacağını da bilin.

SONUÇTA HEPİMİZ İNSANIZ, DEĞİL Mİ LARA?

Oyunun başından itibaren her bölüm sonu ve başında yer alan videolar kurguyu daha da derinleştirirken bir sonraki bölümde nerelerde ne ile karşılaşabileceğinizin de ip uçlarını buluyorsunuz. Lara'nın daha insani (ama hep ukala) bir karakter olduğunu da yavaş yavaş anlıyoruz. Özellikle Kazakistan bölümünden sonra "vah canıiim, ay gel bi sarıliim üzülme seen!" dediğimiz bölümlerle Legend bizi Croft'a biraz daha ısındırıyor.

Lara ile devamlı iletişim halinde bulunan ve malikanede vur patlasın çal oynasın yaşayarak, ekmek elden su gölden geçinen yan karakterler de var. Şahsen ben bunlara gıcık oldum. Delikanlı adam her şeyi kadından beklemez kardeşim! Biraz da siz çalışın... Demem o ki, bu karakterler de oyuna dahil edilebilir, sadece ara bölüm filmlerinde arz-ı endam etmeyebilirlerdi.

Yazı boyunca klavyemde gevelediğim şeyi son paragrafta açık açık ifade edeyim: Lara'nın bu son hali ile bundan sonra Tomb Raider serisinin ölümsüzleşmesi olasılığı çok yüksek. Bir on sene daha Croft'a hazır mısınız peki? Önceki oyunlar nedeniyle Tomb Raider'dan sıktınız sıyrıldıysa dahi, bu sorunun cevabını yeni Efsane'yi oynadıktan sonra verin bence. Zaten böyle giderse bu kadın hepimizi gömecek...

Kaan Ezgimen *kaan@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Güzel kadın.
- ✓ Güzel bulmacalar.
- ✓ Güzel atmosfer.
- ✓ Güzel seslendirme ve müzik.
- ✓ Güzel kadın (ha, bunu saydık mı?)
- ✗ Yan karakterlerin oyuna dahil olması hoş olabilirdi.
- ✗ Yırtmaçlı elbisesinin dekoltesi daha derin olabilirdi.
- ✗ Japonya'da geçen bölümlerde ayakkabılarını çıkarmayabilirdi (kısa boylu görünüyor)

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	3	**4**	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	**4**	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	**5**

YANLIŞLIKLA BAKSANIZ DAHİ, YİNE CAZİBESİNE KAPILACAKSINIZ.

85

■ **Yapım** Crystal Dynamics ■ **Dağıtım** Eidos ■ **Yaş sınırı** 16+ ■ **Türkiye dağıtımcısı** Aral İthalat ■ **Fiyatı** 75 YTL ■ **Minimum Sistem** 2.0 GHZ CPU 512 Ram 3D T&L 128 MB Grafik kartı ■ **Önerilen Sistem** 3.0 GHZ CPU 1 GB Ram 3D T&L 512 MB Grafik Kartı ■ **Zorluk** Her yerinize kramp girebilir ■ **İngilizce gereksinimi** Bir lisan bir insan (olmazsa olmaz) ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Xbox, Xbox360, Gamecube, PSP ve PS2 ■ **Web** www.tombraider.com/ ■ **Alternatif** Ağzınızdan yel alsın!

Gerçek Zamanlı Strateji

ACT OF WAR
HIGH TREASON

■ -İstop! Fuşya!
-Hay senin seçtiğin rengi...
-Kaçmayın! Hou!

Westwood'un ruhu şad olsun, kalan yaralılar buraya

"Evet arkadaşlar,labirentlerde dolaşıp hayalet kovaladığımız masum oyunların devri ne yazık ki bitti. Oyunlar, en azından bir kısmı, kirli politikalara alet ediliyor artık."

Sinan'ın geçen ayki köşesinden yaptığım bir alıntıyla başlıyorum. Politikaların ne kadar temiz ne kadar kirli olduğu kişiye göre değişir ama artık tüm oyunlarda Amerikan propagandası olduğu bir gerçek. Neden dünyayı kurtaran kahramanlar hep ABD'li? Neden ABD dünyanın koruması gibi gösteriliyor? Mısır'daki terörist aktivitelerden ABD'ye ne? Terörizmin karşısındaki kale ABD mi? SWAT neden İtalya'da operasyon yapar? Bu ne perhiz bu ne lahana turşusu. Yok abi bırakıyorum ben oyunları falan ya, olmaz bu yapımcılarla... İçses: "Berkant, şşt kendine gel." , "Ha ne geldik mi?"

DALE DON DALE BROWN

Act of War: Direct Action, eski C&C oyunları havasını yakaladığı için çoğu strateji hayranına kendini sevdirmişti. Westwood tarzı ara videoları ve sağlam atmosferi sayesinde, bir filmin parçasıymışız gibi hissetmemizi sağlıyordu. ABD'nin Task Force Talon adlı özel timini kontrol edip dünyayı teröristlerden kurtarıyorduk. Dünyanın koruyucusu olma görevimiz Act of War: High Treason'da da devam ediyor. Oyunun hemen başında ABD başkanı bombalı bir suikaste kurban gidiyor (mukadderat). Diğer iki aday da saldırıya uğruyor. Gizli bilgilerin içeriden bir köstebek tarafından sızdırıldığı hemen anlaşılıyor ve hem köstebeği bulmak, hem de senatörleri kurtarmak bize düşüyor. Zaten onlar saldırıya uğramasa bu senaryo ortaya çıkmazdı. Eyvallah teröristler, eyvallah Dale Brown, helal olsun çok temiz yazıyor adam. Ama bu adamın da Amerikan ajanı olup olmadığını kestiremedim tam daha.

AMİRAL BATTI

Dale Brown'un bu müthiş komplo teorileriyle dolu ve ileri görüşlü hikayelerinin yanı sıra High Treason genişleme paketiyle gelen yeniliklerin en büyüğü deniz savaşları. Elbette Viking gemileri gibi karşılıklı birbirine top atma sahneleri yaşanmıyor fakat uzun süredir bir deniz savaşı stratejisi arayanların derdine deva oluyor. İlk defa gerçek zamanlı, doğru düzgün deniz savaşları yapabiliyoruz. Dev uçak gemilerini, sinsi denizaltlarını, Raid uçaksavarlarını, Apache'leri görebiliyoruz. Ayrıca gemi yelpazesi de olabildiğince geniş.

Biz denizi çalkalarken, karada da sarsıntılar durmuyor. Ancak ilk oyuna kıyasla High Treason'daki kara savaşları yetersiz kalıyor. Yapay zeka insana "yok artık!" dedirtiyor, zira hakikaten yok böyle bir şey. Düzenli aralıklarla, aynı noktadan, aynı sayıda, aynı birimler saldırıyor. Düşmanın geldiği köşelere taret koyduğunuz an zaten olay bitiyor, sonra ver elini düşman merkezi. Vur patlasın çal oynasın. Bu nedenle kara savaşları ilk oyuna göre yetersizkalmış ki zaten sayısı da az. Kara savaşlarına katılan en önemli yenilik kiralık askerler. Artık ordu olarak gücümüz yetmediğinde paralı asker kiralayıp onları kendi safımızda savaştırabiliyoruz.

İlk oyunu bize sevdiren diğer etken ise Westwood tarzı, hatta daha güzel sinematik videolarıydı. Gerçek oyuncularla hazırlanmış bu videolar bizi sanki bir filmin parçası yapıyordu. Amma velâkin kazın ayağı şekil değiştirmiş. High Treason'da adam gibi bir sinematik yok. Üzücü bir durum elbette. Artık görevlerimiz sadece telsiz mesajlarından veriliyor.

İlk oyunun fanları pek olumlu tepkiler vermemişler ki, oyunun çok oyunculu moduna da güzel değişiklikler yapılmış. Oyuna yeni ayarlar ve ayrıca iki adet de gayet zevkli yeni çok oyunculu oyun tipi eklenmiş. Ayrıca oyunun grafiklerinde PixelShader 2.0 yükseltmesine gidilmiş ki bu da grafikleri daha iyi yapıyor.

İlk oyun kadar stratejik olmasa da, gerek Dale Brown'un güzel senaryosu, gerekse çok güzel geçen, haritalara yeni bir soluk getiren donanma savaşları ve ilk oyunun atmosferinin korunması High Treason'u oynanabilir yapıyor. Bir sardınız mı kalkamıyorsunuz. E ihanetin bedeli ağır oluyor tabii ki...

Berkant Akarcan
berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Donanma savaşları.
- ✓ Güzel senaryo.
- ✓ İlk oyundaki atmosferin korunuyor olması.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ İlk oyuna göre sinematiklerin az olması.

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	3	4	**5**
Oynanabilirlik	0	1	2	3	**4**	5
Multiplayer	0	1	2	**3**	4	5
Eğlence	0	1	2	3	**4**	5

ZEVKLİ ANLAR YAŞATAN GÜZEL BİR GENİŞLEME PAKETİ.

75

■ **Yapım** Eugen Systems ■ **Dağıtım** Atari ■ **Yaş sınırı** 16+ ■ **Türkiye dağıtıcısı** Aral İthalat ■ **Minimum Sistem** 1.5Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 3GB HDD ■ **Önerilen Sistem** 2.5Ghz CPU, 512GB RAM, 256MB GFX, 3GB HDD ■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Az ■ **Multiplayer** Var ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** http://www.atari.com/actofwar/addon/index.html/ ■ **Alternatif** C&C Generals

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

■ "Kameraya gülümseyip Kristın yengeye selam söylemek istiyorum ben... MERABA YENGE! BURAYI DA ÖZGÜRLEŞTİRİP GELİYORUM!"

Zavallı Ortadoğu halklarını özgürleştirmeye geldik!

Bir devam oyunu yapmak ama asıl oyunun üzerine çıkamamak. Kabus değil belki ama istenen bir durum olduğu da söylenemez. Ne yazık ki Full Spectrum Warrior: Ten Hammers'ın (TH) başına gelen tam da bu. Ancak belki de amaçlanan bu. 2004 yılında piyasaya çıkan ilk oyunun kendine özgü bir hayran kitlesi oluşmuştu ve onlar hiçbir şeyin değişmesini istemiyorlardı. Amerikan ordusunun eğitim simülasyonlarında kullanılacak derecede "ciddi" bir oyunun değişmesini kim ister ki? Askerlikte "sabitlik" esas değil midir? Ama gelin sizinle daha ilginç bir soruyu tartışalım: Tam da Amerika'nın İran'a müdahalesinin söz konusu olduğu şu günlerde, İran'a felaket benzeyen, yalnız "Zekistan" olarak geçen bir ülkeyi konu alan oyunun piyasaya sürülmesi sizce benim paranoyak olduğum anlamına mı geliyor?

ÖZGÜRÜM, ÖZGÜRSÜN, ÖZGÜR...

Evet, Amerikan ordusunun (pardon, UN Coalition'ın.. Ama ne farkeder ki?) bir neferi olarak kendini bilmez bir Ortadoğu ülkesini daha özgürleştirmek için görev başındasınız. Ve elbette, bir öncekinden daha hazırlıklısınız. Gelin ilk oyunun olumsuz yanlarını hep beraber hatırlayalım: Bir grup askeri kontrol ediyordunuz ancak askerlere direk müdahele edemiyordunuz. Göreviniz onlara gidecekleri yeri göstermekti, geri kalanı onlar hallediyordu. Birden çok grubu kontrol edebiliyordunuz, ama bunun için içinde bulunduğunuz grubu bırakıp diğer gruba geçiş yapmanız gerekiyordu. Askerleriniz biraz salakçaydı. Oyun çok hızlı ilerlemiyordu, askerlere verebildiğiniz emirler sınırlıydı, multiplayer sorunluydu. Peki bu sorunların ne kadarı değişmiş dersiniz?

Aslına bakarsanız, hemen hemen hepsi. Askerlerinize verebildiğiniz pek çok emir çeşidi var. Eskisi gibi "aha şoraya git!" deyip gerisini paçalarından zeka akan askerlerinize bırakmak zorunda değilsiniz. "Scout", "Tight" ve "Hot" olmak üzere üç adet emir komuta şeysine sahipsiniz (evet, ben askerliği bedelli yaptım). Halen askerlerin kontrolü sizde değil ama gösterdiğiniz yere giderlerken nasıl davranacaklarını belirleyebiliyorsunuz en azından. "Scout" komutu örneğin, önden bir adet asker göndererek hızlı bir keşif yapmanızı sağlıyor. "Tight" hedef noktaya mümkün mertebe gizlenerek gitmelerini sağlıyor. "Hot" ise "ateşe hazır şekilde hızlıca git evladım, yalnız kafayı gözü yarmaya çok müsaitsin ha!" anlamındaki bir komut.

Oyun halen temel olarak fare marifetiyle kontrol ediliyor. Ancak komuta edilebilen takımların sayısı ve kontrol yöntemi oldukça değişmiş: Alpha, Bravo, Charlie ve Delta ekipleri olmak üzere 4 takıma aynı anda ve takım değiştirmek zorunda kalmadan komuta edebiliyorsunuz. Siz Alpha takımını kontrol ederken geçiş yapmak zorunda

■ Şimdi bakkalın yanından sola dönsek.. Bi saniye, haritayı ters tutuyomuşum.

olmaksızın Charlie'ye bir emir verebiliyorsunuz yani. İçinde bulunduğunuz takımı ikiye bölmeniz ve ayrı ayrı kontrol etmeniz de mümkün. Bu da, oyuna daha gerçekçi bir hava ve daha çok taktiksel seçenekler ekliyor.

YENİLİKLER VE YENİLİKLER

Artık binaların içine girip "yüksek mevkilerden" ateş etmenin keyfini de çıkartabiliyorsunuz. Yüksek mevki demişken, etrafınız sarılmışsa ve önünüzde sürüsüne bereket sayıda Zekistanlı varsa, bir adet hava bombardımanı sipariş edebilirsiniz (kesin bunun da çok şık bir askeri terimi vardır ama ben.. Bedelli, evet.) Askerlerinize biraz daha doğrudan müdahale imkanınız da söz konusu, ilk oyunda sadece ateş edecekleri yeri gösterip gerisini nişancılık yeteneklerine bırakıyorduk hatırlarsanız. Onlar da maşallah yeri göğü inletiyorlardı. Bu sefer öyle değil, ateş eden askerin kontrolünü alıp tam olarak hedef gösterebiliyoruz. Tabii "ben ateş etmekten hoşlanmam, bir adet el bombasıyla kesin çözüm peşindeyim" diyorsanız o da mümkün, bombayı "aha bori salla yiğenim!" dediğiniz askerin kontrolünü alıp hedefi kendiniz belirleyebilirsiniz. Tankların neyin de içine binerek (askercesini bilemiyorum) kontrol edebiliyorsunuz. Bunun asıl keyfinin ve etkisinin multiplayer'da çıktığını da belirtelim. Evet, dişe dokunur yenilikler bu kadar.

KUTU KUTU PENSE

Oyunun grafiklerinin bir öncekine kıyasla çok geliştiğini söylemek mümkün değil ne yazık ki. İlk bakışta göze çarpan iyileştirmeler var elbette, özellikle askerlerin modellemeleri açısından, ancak binalar ve genel mekan grafikleri halen "çamurla kaplanmış kutular" kıvamında. Aklınıza Ghost Recon 3 (PC ve XBOX 360 sürümü elbette, PS2 versiyonunu incelemesini düşmanıma bile dilemem) gibi birşey geliyorsa derhal unutun. Görev alanlarındaki pek çok şey (arabalar, variller vs.) havaya uçabiliyor, ancak bunun dışında kayda değer bir fizik modellemesi olduğu da söylenemez.

Sesler ilk oyunda olduğu kadar iyi. "Gerçekçi askerlik simülasyonu" iddiasındaki bir oyundan daha azını beklemiyordum zaten. Oyun kontrol sisteminde halen bocalıyor. İlk oyuna kıyasla epey iyileşmiş, ancak kontrol edebildiğiniz takım sayısının da artmasıyla bazen içinden çıkılmaz hale geliyor. Birden fazla düşmanla acil olarak başetmeniz gerektiği zamanlarda ise çok yavaş kalıyor.

Yapay zeka ise şaşırtıcı derecede değişmiş. İlk oyunda düşmanların bir yapay zekası yoktu, "Scripted" denen önceden hazırlanmış senaryolara göre saldırıyorlardı. Bu kez Zekistanlı da olsa düşman kuvvetlere bağımsız bir yapay zeka vermişler, saklanıyor, şaşırıyor, şaşırtılabiliyor ve hatta sizi takip bile edebiliyorlar. Bu arada "değişmiş" derken "iyileşmiş" demediğimi fark etmeniz lazım, çünkü yapay zeka iyi değil. Hatta son derece embesiller. Bir grup askerin üzerine siper almadan, bağırıp ateş ederek koşan ilk Zekistanlıyı gördüğünüzde, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Gerçi yapımcıların hakkını yememek lazım, aynı embesillik askerlerinizde de birebir mevcut. Kalabalık Zekistanlılara doğru bir an evvel ölme olma arzusuyla yanıp tutuşan ve siz "aha dur, oraya değil kızanım!" komutunu verene kadar bu arzusuna kavuşan asker sayınız inanılmayacak kadar çok.

LAND OF THE FREEDOM; HOME OF THE BRAVE

Oyunun temelinde "yavaş yavaş ilerle, siper al, yoksa ölürsün" fikri yatıyor. Kendinizi bir kukla şovunda ipleri çeken şahıs olarak görmemeniz için epey geliştirmeler de yapılmış ancak hala siz "dışarıdan bir gözlemci"siniz.

FsW:TH bir devam oyunundan çok, bir ek paketi andırıyor açıkçası. Yukarıda bahsettiğim tüm o yenilikler, bazen fazlasıyla "kozmetik" kalıyor. Neticede, elimizde halen yapay zekası ve kontrolleri sorunlu bir taktik strateji oyunu var. Bu haliyle, ilk oyunu oynayan ve seven insanlara gönül rahatlığıyla tavsiye edilebilir. Askerlik deyince ilk aklınıza gelen Quake tarzı ise, uzak durmanızda sonsuz fayda var.

Ant Köksal *ant@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Daha fazla kontrol seçeneği.
- ✓ Daha taktik ağırlıklı oynayış.
- ✗ Kontroller halen sorunlu.
- ✗ Devam oyunundan çok ek paketi andırıyor.

Grafik	0	1	2	**3**	4	5
Ses	0	1	2	**3**	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	**3**	4	5
Multiplayer	0	1	2	**3**	4	5
Eğlence	0	1	2	**3**	4	5

İLK OYUNA KIYASLA ÇOK FAZLA YENİLİK YOK. TÜRÜN TUTKUNLARINA HİTAP

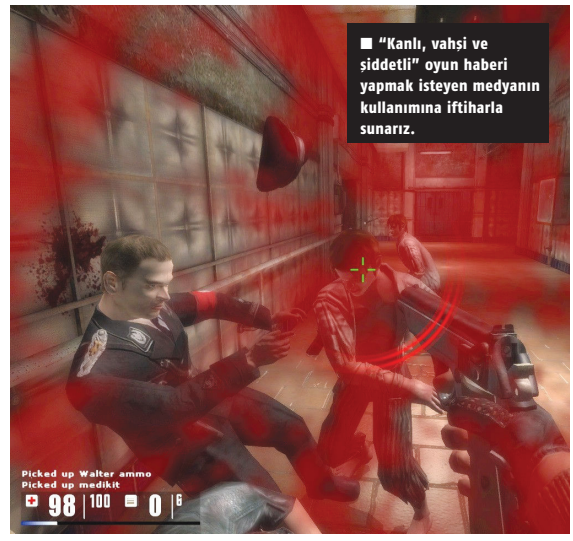
77

■ **Yapım** Pandemic Studios ■ **Dağıtım** THQ ■ **Yaş sınırı** 17+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok
■ **Minimum Sistem** 1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Orta ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** XBOX, PS2
■ **Web** http://www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/ ■ **Alternatif** Brothers In Arms

FPS

ÜBERSOLDIER

Oyunlar insanı psikopat yapıyormuş hakikaten



■ "Kanlı, vahşi ve şiddetli" oyun haberi yapmak isteyen medyanın kullanımına iftiharla sunarız.

Oyun oynayan canidir, asidir, anaya babaya el kaldırır" gibi masa başında "kaynak dibimdir" şeklinde yazılan yazılar var ya medyada... Hah, bu oyun tam o insancıklara göre işte. Aslında biz de bu işe girmeliyiz sevkili yazı işleri müdürüm... Kan var, şiddet var, e zombi var, (bunlar sadece oyunda değil, doğal halleriyle bizim ofiste de var) niye oturup biz de benzer yazılar yazmıyoruz ki? Kapağa bi de çıplak manken resmi koyduk mu vallaha bi milyon satarız...

Übersoldier, ölü asker gibisinden bir anlama sahip ve buradan çıkan iki sonuç var: Bir, ölüsünüz. İki, askersiniz. Yok yok, hakkaten ölüsünüz. Gizli Nazi deneyleri sonucu canlandırılmışsınız, teorik olarak emirlerin dışına çıkamazsınız, zombisiniz siz çünkü. Yalnız nasıl oluyorsa çıkıyor ve hatta oyun boyunca son derece keskin zekâ gerektiren cümleler kuruyorsunuz. Sizinle beraber zombi olanlar bu kadar şanslı değiller yalnız, onlar sadece "ömrrhh" gibi şeyler söyleyebiliyor. Bir zombi olarak zalim Nazilere karşı mücadele veriyorsunuz kısaca. Zombi vs. Nazi. Ehohoyt, sinirlerim bozuldu.

Oyunda bunun dışında bir şey yok. Siz boşuna aramayın diye söylüyorum, ben evire çevire baktım. Yapay zekâ yok. Ateş etmek dışında yapmanız gereken bir şey de yok. Grafikler, eh işte. Müzikler keza öyle. Geriye bir tek oyunun kutusu kalıyor ki maşallah onu da güzel dizayn etmişler hani, bir şey diyemeyeceğim.

Übersoldier'ın "kanlı ve vahşi bilgisayar oyunlarından güç bela kurtarılan zavallı ve masum gençlerimizin" rehabilite çalışmalarında kullanılmasını şiddetle tavsiye etmekteyim. Bunun dışında, elimizdeki oyun DVD'sini arabamızın dikiz aynasına da takabiliriz. Devamı için sözü Kısa Kısa köşemize, Fırat'a bırakıyoruz. Evet Fırat, söz sende... Aaa, adam gitmiş!

Ant Köksal *ant@level.com.tr*

LEVEL SHIT

Level Karnesi

- ✓ Beneath The Ground
- ✗ Oyunun üretim safhası. Komple.

YAPACAK DAHA İYİ BİR İŞİNİZ VARDIR EMİNİM.

30

■ **Yapım** Burut Software
■ **Dağıtım** CDV ■ **Yaş sınırı** 17+
■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok
■ **Minimum Sistem** 800 Mhz CPU, 256 RAM, 64 MB GFX
■ **Önerilen Sistem** Önermiyoruz.
■ **Zorluk** Kolay ■ **İngilizce gereksinimi** Orta
■ **Multiplayer** Yok
■ **Diğer sistemler** Yok
■ **Web** http://www.ubersoldier.net ■ **Alternatif** Mortyr

■ "I've got a baaad feeling about this.."

Yarış

TOCA RACE DRIVER 3

Klavye kırdırtacak kadar gerçek

Formula 1 heyecanının başladığı bir dönemdeyiz. O araçları gördükçe hız tutkum artıyor fakat önüme çıkan ehliyet engeli aklıma geldikçe deliriyorum. 18'ime gün saydığım şu aylar o kadar zor geçiyor ki odamın duvarında "şafak" tutuyorum. Şeytan diyor al arabanın anahtarını anne babadan habersiz, İstanbul sokaklarında terör estir; ama yemez. Eve de özel yarış simülatörü alacak değilim. Adam gibi bir yarış simülatörü oyunu çıksa da oynasam diye can atıyorum.

İlk TOCA Race Driver, yarış simülasyonu kıtlığı dönemine denk gelip, iyi bir başarıya imza atmıştı. İkincisi de bu çizgiyi bozmadı. TOCA Race Driver 3'e (TRD3) gelince... O da bizleri hayal kırıklığına uğratmadı ve çıtayı biraz daha yükseltti. Indycar'dan Formula 1000'e, SuperTruck Tournament'tan Ford Rally Championship'e kadar toplam 116 lisanslı şampiyonasıyla, Offroad'dan GT-Cars'a kadar 35 farklı yarış türüyle, Clio'dan Williams F1'e kadar 70'ten fazla lisanslı aracıyla, Hokkenheim'dan İstanbul SpeedPark'a kadar 80'den fazla lisanslı pistiyle yarışa aç olanlarımızın karnını, tok olanlarımızın gözünü doyuruyor.

EHLİYET...

Oyunda mevcut olan World Tour ve Pro Career oyun modlarından birini seçip hız fırtınasına dahil oluyoruz. World Tour'da tek bir yarışçıyı kontrol edip her türlü yarışta birinciliği kovalıyoruz. 32 ayaklı bir sistemde, rehberimiz yaşlı kurt Rick ile o yarış benim, bu yarış da benim diyerek ortamlara akıyoruz. Her ayakta bir turnuvayı bitirince bir üst ayağa çıkıp diğerini de geçiyoruz, ardından diğerini ve sonra diğerini... Her ayakta tek bir yarış yok, istediğimiz türü seçiyoruz. Bu türler çok iyi şekilde dengelenmiş, birini geçemeyince diğerinde şansımızı deniyoruz, onu da geçemezsek şansımıza küsüyoruz. Her ayağı geçtiğimizde yeni yarış türleri açılıyor ve bunların sayısı gerçekten fazla. Bu da sizi meraka sürükleyip oyunun içine çekiyor. O kadar çok yarış türü var ki, sanki bir koleksiyon gibi.

World Tour'a doyamayanlar, tekrar izlemek isteyenler için her hafta Pro Career tekrarı var. Aslında Pro Career modunda turnuvalar aynı fakat bu sefer oynanışta değişiklikler var. World Tour'daki gibi her yarış türüne dahil olmuyoruz, bir turnuva sezonunu yaşıyoruz. Pro Career yarışlarında daha ciddi, daha katı kurallar mevcut. Rakip araçlardan birine çarptığımızda, önce telsizden uyarıyı alıyoruz. Ancak içinizden "Pişman değilim, yine olsa yine yaparım!" deyip tekrar vurursanız temiz bir 10 saniye ceza yiyorsunuz. O yüzden sevgi, barış ve kardeşlik çerçevesinde yarışmak lazım. Pro Career'da oyuna bayraklar da dahil edilmiş. Herhangi bir kaza anında sarı bayraklar sallanıyor ve geçiş yasaklanıyor. Oynanış dışında kurallarda da gerçeklik arayanlara merhem oluyor Pro Career modu.

...VE...

Oyundaki her aracın, pistin, turnuvanın lisansı alınmış ki bu da oyunu daha da gerçekçi kılıyor. Oyunun gerçekçiliğine katkı sağlayan etmenlerin belki de en önemlisi hasar modellemesi. Hem kaplama olarak hem de gerçek anlamda hasar alıyor arabamız ve bu da sürüşe direkt olarak etki ediyor. Örneğin arkadan çekişli bir arabada, arkadan darbe aldınız mı büyük sorunlar yaşayabiliyorsunuz. Veya soldan mı vurdular, araba sola çekiyor. Aracımızın neresinin ne kadar hasar aldığını sağ altta görebiliriz. Şase, motor, akslar, her biri ayrı hasar alıyor. Aracımızı tamir ettirmek için pit alanına girebiliyoruz. Tabii son Bahreyn F1 yarışında Schumi'nin başına gelen, pit ekibinin tekerleği çıkartamaması gibi sorunlar olmuyor yapay zekâda.

Rakiplerimizin yapay zekâsı da çok iyi. Önceden ayarlanmış bir şekilde ilerlemiyorlar, onlar da bizim gibi ilk turda piste yabancılık çekiyor fakat sonradan açılıyorlar. Gerekirse bizi veya diğer yarışçıları da pist dışına itmekten çekinmiyorlar. Fakat burada bir adaletsizsizlik var! Onlar bize çarpsa bile kaza uyarısını biz alıyoruz. Sinirliyim bu konuda, doluyum! Biz en ufak temasta pist dışına tabir-i caizse uçarken, onlar pistte kalmayı başarıyor, maşallah odun gibi sağlamlar. Alırım anahtarınızı! (- Nuri, sopayı getirdin mi? -Evet abi buyur, taze gürgen odunundan.)

Oyunun en büyük artısı, utanmasa gerçeğin tıpatıp aynısı olacak sürüş dinamikleri. 17 yıllık hayatımda ben bu kadar gerçekçi sürüş zevki tatmadım arkadaş. Her türlü asfaltın, çimenin, kum havuzunun kendine has ka-

Biz en ufak temasta pist dışına uçarken onlar pistte kalmayı başarıyor, maşallah odun gibi sağlamlar.

rakteri var ve bunlar arabanın gidişini etkiliyor. Örneğin çimden gidersek aracımızın lastikleri soğuyor ve bu da yol tutuşunu azaltıyor. Her aracın da kendine özgü motoru, şanzımanı, aksı var. Gerçekte ne arıyorsanız, onu TOCA Race Driver 3'te bulabileceksiniz.

Oyunda her yarıştan önce arabamıza ince ayar (tuning) yapabiliyoruz. Aynı şekilde arabanın her bir aksamına ayar yapabiliyoruz. Bu ayarlar tıpkı gerçekte olduğu gibi bir tarafı olumlu etkilerken, diğer tarafı da kötü yönde etkileyebiliyor. Misal; aracı hafiflettiğimiz zaman bu hızımızı arttırıyor fakat araç hafif olduğundan yol tutuşu azalıyor ve dönüşlerde savrulabiliyoruz. NFSU2'deki dyno tuning'den daha ayrıntılı. İnce ayarın yanı sıra Pro Career modunda bir de araca yükseltmeler alabiliyoruz. Elbette sınırsız ek parça hakkımız yok. Aracımıza göre değişen boş yuvalar (slot) mevcut ve her parçanın doldurduğu bir yuva var. Parçaların aracımıza kattığı performans yükseldikçe, kapladığı yuva sayısı da artıyor. Yapılacak en iyi ayarı tutturmanın ve en uygun parçaları seçmenin yolu, yarışacağımız pisti önceden etüt etmekten geçiyor. İyi ayar yapın, asfaltı ağlatın.

Çoğumuzun özlediği bir şey vardı: Kokpit kamerası. TOCA Race Driver 3 kısmen de olsa bize kokpit kamerası zevkini tekrar yaşatıyor. NFS serisinin son oyunlarındaki en büyük eksik o güzelim araçların kokpitleriydi. Elbette bir araç simülasyonu oyununda kokpit kamerası olması şart. Lakin kokpit kamerası tam olarak ibreleri ve ön paneli göstermiyor. Camın arkasından ve direksiyonun biraz üstünden görüyoruz. Kaputun üzerindeki kamera ve tampon kamerası da oyunda mevcut...

Level Karnesi

- ✓ Lisanslı araçlar ve pistler, turnuvalar.
- ✓ Gerçekçi sürüş dinamikleri.
- ✓ Müthiş grafikler, etkileyici sesler.
- ✗ Fazla gerçekçi olması bazen delirtebiliyor.

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	3	**4**	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	**4**	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	**5**
Eğlence	0	1	2	3	**4**	5

YARIŞ OYUNLARINI SEVSENİZ DE SEVMESENİZ DE, TOCA 3'Ü KAÇIRMAYIN.

91

...RUHSAT...

Oyunumuzun kaputunu açtığımızda karşımıza muazzam bir yapı çıkıyor. Müthiş grafikler! Dinamik aydınlatmanın nimetlerinden sonuna dek yararlanılmış. Şafakta batan güneşin camımızdan yansıması gözümüzü alıyor. Hafif ıslak pistlerde ise sıcak asfalttan yansıyan ışınlar bizi bizden alıyor. Kaplamaların kalitesi tartışılmaz, araç modellemeleri gerçek olanlarla aynı. Ayrıca her yarış alanının etrafındaki ortamı da çok iyi yaşatıyorlar. Pistlerin etrafındaki izleyici kitlesi ise kağıt adamlardan oluşuyor.

Oyunun sesleriyse grafikleri ikiye katlayacak düzeyde. Ses efektleri, doğada şarıldayan bir çağlayanın çıkardığı ses kadar rahatlatıcı. Çünkü her ses birbiriyle son derece uyumlu. Ayrıca araç hasar aldığında aksamın sesi, aldığımız hasara ve boyutuna göre değişiyor.

Oyunun kontrollerinde biraz zorluk yaşayabilirsiniz. Zira fazla gerçekçi olduklarından klavyemi kırdım. Direksiyonla oynadım fakat hassasiyeti en aza getirmeme rağmen komutlarımı biraz geç alıyor gibiydi her iki direksiyonda da. Muhtemelen bir yamayla bunu düzelteceklerdir. Fazla gerçekçilik de her zaman iyi değilmiş. Bileğim ve klavyem açısından en azından.

...LÜTFEN

Sonuç olarak TOCA Race Driver 3, PC oyuncularının yarış simülasyonuna olan açlığını giderecek düzeyde. Gerek müthiş grafikleri, gerek kusursuz sürüş dinamikleri, gerek lisanslı araç sayısı, gerekse yarış çeşitliliği sayesinde yemeyip de yanında yatasımız geliyor. Yat!

***Berkant Akarcan** berkant@level.com.tr*

■ **Yapım** Codemasters ■ **Dağıtım** Codemasters ■ **Yaş sınırı** 12+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 1.5Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX, 6,5GB HDD ■ **Önerilen Sistem** 2.8Ghz CPU, 1GB RAM, 256MB GFX, 6,5GB HDD ■ **Zorluk** Zor ■ **İngilizce gereksinimi** Az ■ **Multiplayer** Var ■ **Diğer sistemler** PS2, Xbox ■ **Web** http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/ ■ **Alternatif** GTR

■ Tutankhamon'un Mısır'ı fethettiği yaştasın, gelip beni babamdan isteyemiyorsun... Olacak gibi değil.

■ Teyzenin çok yaşlı olması bahane değil, oyunun karakterlerinde genel bir "pörsüme" sorunu var.

Adventure

ANKH

Mısır üzerinden Monkey Island yolculuğu

Taklit kokan oyunları kimse sevmez. Ben de sevmem ama bence bu genel eğilimi bozabilen bir istisna var, o da adventure oyunları. Çünkü bir adventure'da kendisinden önceki bir oyunun izlerini gördüğünüzde, bunun adı genellikle taklit değil 'gönderme' olur. Ve o çok sevilen eski oyunlara yapılan göndermelerle karşılaşmak bilgisayar karşısındaki insanı bir şekilde neşelendirir. Ankh da bu sınıfa giren bir oyun; oynarken eski zamanları hatırlatan, neşelendiren, sempatik şeylerden.

Oyunu anlatmaya başlamadan önce Ankh ne demekmiş, ona bakıyoruz: Mısır mitolojisinde 'yaşam ve ölümün anahtarı' olarak açıklanan bir sembol ya da bizim oyun kahramanımıza sorarsanız, 'şişe açacağı'. Zaten bütün olay da tarih bilincinden yoksun bu kendini bilmez haylazın, bu şuursuz benzetme yeteneğinden patlak veriyor. Onlu yaşlardaki çocuğumuz bir gece arkadaşlarıyla gizli parti düzenlerken eline geçen Ankh'ı şişe açmak için kullanıyor ve firavunun lanetiyle ödüllendiriliyor. Lanetten kurtulmak için toplam 24 saati var, yoksa genç yaşında ölüp gidecek. Görevimiz, iyi insan olup çocukcağızı hem lanetten hem de o gün içinde karşısına çıkacak irili ufaklı, mantıklı mantıksız bin çeşit sorundan kurtarmak.

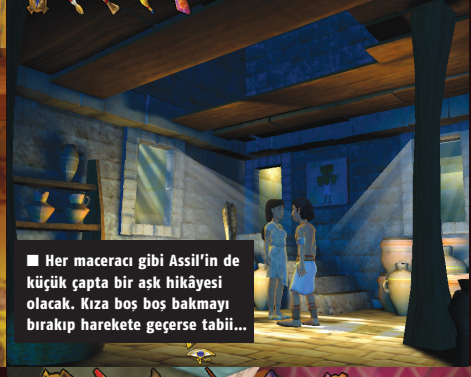
MISIR ÇARŞISI PAZARLIK ŞARTNAMESİ

Hikâye ilerledikçe şaşırtıcı şekilde genişleyen ve daha çok şey yapmanıza izin veren bir dünyası var Ankh'ın. En başta, babanızın verdiği bir günlük ev cezasını çekmek üzere bir odaya tıkılmış durumdasınız ama bir an önce buradan kurtulmanızı öneririm, çünkü dışarıda görülecek bir ton şey var. Önce birkaç dar sokak, sonra genişçe bir pazar alanı, derken Nil kıyısı ve son olarak da Nil'in dibinde hazine avı... Bunlar sadece ilk bölümde karşılaşacaklarınız. Üstelik çoğu adventure'dan farklı olarak Ankh'ta yeni mekânlar eskilerin yerine gelmiyor, ucuna eklenerek hareket alanınızın daha da genişlemesini sağlıyor. İstisnai durumlar da var, hani bulmacayı çözmeden hiçbir yere kıpırdayamadığınız klostrofobik mekânlar falan... Ama genellikle büyük ve özgür bir dünyada hissetmeniz ve doğrusallık hissinden az da olsa kurtulmanız için oyun elinden geleni yapıyor.

Oyunun göz önünde olmayan bir diğer hoşluğu da diyaloglarda gizli... Gerçi yine her yerde karşılaşacağınız bir şey değil ama bazı karakterler arasında, sonu gelmez gibi görünen ve dibine kadar geyikten ibaret muhabbetler duyacaksınız. Çok yaratıcı, çok eğlenceli değiller belki ama yıllardır Telegol izleyen insanlar olarak "gereksiz" bulma lüksümüz olduğunu da sanmıyorum. Sorun, konuşmaların içeriğinden ziyade karşımıza çıkma sıklıklarında. Maalesef içindeki neşe saçma potansiyeline rağmen suspus bir oyun Ankh. Çenesi düşük birkaç NPC dışında ana karakterimiz Assil de dahil olmak üzere pek gevezelik eden yok. Halbuki oyunun enteresan espri anlayışı, notunu çok daha yüksek hale getirebilirdi.

Zaten genel bir "kıtlık" sorunu var oyunda. Yani yapımcı ekip Deck 13, aslında iyi bir adventure yapmanın formülünü bildiği halde gerekli malzemeyi feci halde sakınarak kullanmış gibi. Bunu sadece detaylarda değil bizzat oynama süresinde de görüyorsunuz. Oyunda topu topu beş bölüm var ve bölüm başına bir saatten fazlasına ihtiyacınız olacağını sanmıyorum. Belki de yayıncı Bhv, henüz kendini kanıtlamamış bir firma olduğundan daha büyük bir projeye girmekten çekinmiştir. Adventure türüne gösterilen ilginin giderek azaldığı düşünülünce çok da haksız değil adamlar ama bize de yazık...

Oyunun bulmacaları da klasiklerin tarzını takip ediyor. Yani kimi zaman absürdleşen bir mantık takibi ve ge-



■ Her maceracı gibi Assil'in de küçük çapta bir aşk hikâyesi olacak. Kıza boş boş bakmayı bırakıp harekete geçerse tabii...

■ Bir yılanı dize getirmenin en iyi yolu karşısına geçip sırıtmak değildir, Ankh'ın öğrettikleri arasında bu da var.

nellikle gözünüzün önündekini görmediğiniz için çözemediğiniz basit bulmacalara rastlayacaksınız. Eğer kilit-anahtar sistemleri, çarklı mekanizmalar, iç içe geçmiş nesneler gibi mekanik bulmacaları tercih edenlerdenseniz Ankh'tan ümidi kesebilirsiniz. Oyunda bu tip bulmacalar hiç yok, onun yerine sağdan soldan topladıklarınızla küçük ve faydalı şeyler tasarlayacak, birkaç tane sembol çözecek ve genellikle de hinliğinizi konuşturacaksınız. Bulmacaların sıkıcı olduğunu söyleyemem ama kesinlikle yeni ve yaratıcı bir şeyle karşılaşmıyorsunuz.

KARŞININ OYUNU

Ankh ufak tefek bir sürü eksiği olan bir oyun ama herhalde en rahatsız edici tarafı sesleri. Hayır, korkunç olan seslendirme değil, seslendirme odasının akustiği. Konuşmalar öyle derinden, öyle uzaktan geliyor ki karşı masadaki Tuğbek'in oyunundan geldiğini düşünüyorsunuz (belki de bu şekilde genellememeliyim). Bu da, oyuna yabancılaşmanıza neden oluyor. Ankh zaten "kendinizi Antik Mısır'da hissedecek, zamanda bir yolculuğa çıkacaksınız" iddiasında bir oyun değil tamam ama bu kadar da yabancılaştırma efektine Beckett bile gelse "yuh" derdi.

Grafiklerinden (3D olmasına rağmen) diyaloglarına, bulmacalarından espri anlayışına kadar her türlü özelliğiyle SCUMM tornasından çıkmış gibi durmasına karşın Ankh "eksik" bir oyun. Oyuna birkaç bölüm daha eklenir, bulmacalar çeşitlendirilir, karakterler güçlendirilir, seslendirmeler baştan yapılır, detaylar da zenginleştirilir İSE harika bir adventure olabilir.

***Serpil Ulutürk** serpil@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli sohbetler
- ✓ Rahat oynanış
- ✓ Eski tatlar hep hoştur
- ✗ Seslendirme akustiği berbat
- ✗ Detaylarda kıtlık var
- ✗ Çok kısa

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	**2**	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	**3**	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	**3**	4	5

EKSİKLERİNE RAĞMEN İLGİYİ HAK EDİYOR. **72**

■ **Yapım** Deck 13 ■ **Dağıtım** Bhv Software ■ **Yaş sınırı** 3+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 64MB VGA, 800MB HDD alanı ■ **Önerilen Sistem** 2.4GHz CPU, 512MB RAM, 128MB VGA ■ **Zorluk** Kolay ■ **İngilizce gereksinimi** Orta ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** www.ankh-game.com ■ **Alternatif** The Curse of Monkey Island

SCRATCHES

Bodrumdan gelen ses üstüne pimpiriklenme

■ Navigasyon çok rahatsız; şömineye gidene kadar on hamle yapacaksınız.

Adamımız Michael Arthate, ünlü bir korku yazarı. Stephen King romanlarına özgü bir edayla, son kitabımı izole bir ortamda yazayım diye Blackwood malikanesine atıyor kapağı. Ortam acayip huzursuz ama bizimki 'kaşındığı' için (ki oyunun adı da burdan geliyor) acayip huzur buluyor. Şaşırmayacaksınız ama Blackwood'un geçmişi biraz karanlık. Koca James, karısını öldürmüş sonra da kendini. Scratches, bize biraz ortalığı kurcalattıktan sonra tamamen bodrumdan gelen sese odaklanmamızı istiyor. Yalnız ortamlar çok loş. Işık, atmosfer yaratmak adına ekonomik kullanılmış ama iş biraz cimriliğe kaçmış gibi. Aslında karanlığın esas amacı seslerle birlikte çalışıp yoğun bir paranoya duygusu yaratmak. Acaba gerçekten sesler duyuyor muyum yoksa bu sadece benim kaşıntım mı? Oyun bu ikilem üzerinden gidip geliyor.Eşyaları kurcalıyor, günlükleri okuyor, malikanenin dışında kış bahçesi, şapel gibi ortamlara giriyoruz ve böylece parçaları birleştiriyoruz.

Oyun boyunca karşımıza çıkan bulmacalar daha çok malikaneyle ilgili. Malikane döküldüğü için genellikle bilmemne menteşesini yağlamak, akan muslukları onarmak ve en önemlisi etrafı aydınlatmak gibi gerçekçi dertleriniz var. Karanlığın üstüne bir de tekerlekli sandalye misali navigasyon sistemi eklenince, çözümlerinizi uygulamak sıkıntı verebiliyor. Oyun standart bir arayüze sahip. Sağ tıkla envanter çıkıyor; gözlem için büyüteç, aksiyon için el-kol hareketlerini kullanıyorsunuz. Keşke dolaşım da arayüz kadar basite indirgenseymiş. Pastel ama soluk tonlar tercih edildiğinden oyun görsel bir cazibeye sahip değil ama müzikler ve sesler gayet sağlam; atmosferi kurtarıyor. Açılışta tanıdık bir isim göze çarpıyor: Jonathan Boakes. Dark Fall'u tek başına yapan adam. Belki Scratches da tek kişinin elinden çıkmalıydı. Atmosferik adventure sevenlere tavsiye edilir ama daha iyilerini de oynadığınız hatırlatılır.

***Güven Çatak** guven@level.com.tr*

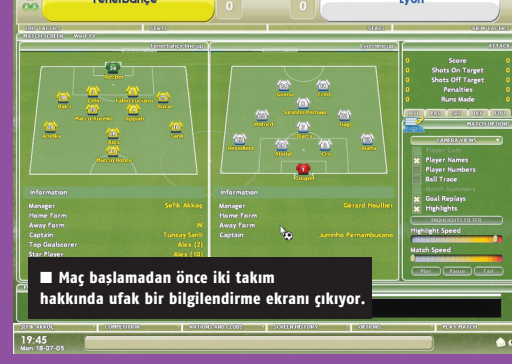
Level Karnesi

- ✓ Hikaye klişe ama idare ediyor.
- ✓ Zaman zaman atmosfer başarılı.
- ✓ Kaliteli müzik ve ses.
- ✗ Kasandra navigasyon.
- ✗ Soluk grafikler.

İLLE DE ATMOSFER, İLLE DE GERİLİM DİYORSANIZ, BİR SÜRE TAKILABİLİRSİNİZ. **65**

■ **Yapım** Nucleosys ■ **Dağıtım** Got Game Entertainment ■ **Yaş sınırı** 13+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 800MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 1.6GHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX ■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Normal ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** www.scratchesmystery.com ■ **Alternatif** Dark Fall

■ Sezon öncesi takımı zorlu bir hazırlık dönemi bekliyor.



■ Maç başlamadan önce iki takım hakkında ufak bir bilgilendirme ekranı çıkıyor.

■ Futbolun büyücüsü Ronaldinho oyunda da rakipsiz.

Spor

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

Eidos yine mi ofsayda düşüyor?

Yıllarca oynadığı büyük takımda önemli başarılara imza atan ve kendisine özel bir taraftar kitlesi edinen CM, yönetim ile düştüğü anlaşmazlık sonucu kariyerinde düşüşe geçmiş ve küçük bir takıma transfer olmuştu. Transfer olduğu ilk yıl beklenenden çok uzak bir performans sergileyen CM'ye, taraftarlar sabır göstermiş ve tolerans tanımıştı. Şimdi yeni takımında ikinci sezonunu geçiren tecrübeli CM, bekleneni vermek için elinden geleni yapıyor.

Yapımcısını kaybettikten sonra ayakta durmaya çalışan Championship Manager serisi, geçtiğimiz yıl vasat bir oyun ile hayranlarının önüne çıkmış ve yerden yere vurulmuştu. Veritabanı yönünden tatmin edici düzeyde olan oyun, özellikle maç motoru ve hakimiyeti zorlaştıran ara yüzü nedeniyle kan kaybetmişti. Bu yıl da aynı yapımcı ile yola devam eden Eidos, ne yazık ki aynı acı sonuç ile yüzleşmek üzere.

FUTBOLUN MEYVESİ GOL

Aslında bu oyuna farklı bir gözle bakmak ve hiç bilinmeyen bir menajerlik oyunuymuş gibi değerlendirme yapmak isterdim. Ancak Beaufitul Game Studios, maç motorunu geliştirmek dışında oyuna hemen hemen hiçbir olumlu özellik eklememiş. İlk olarak ara yüz hala can sıkıcı bir halde. Yazı karakterlerinden menülerin dağılımına kadar birçok problem ile karşı karşıyayız. Oyuna hakim olmamız ve rahat dolaşım sağlamamız çok zor.

Önceki oyuna göre gözle görülen en büyük gelişim maç motorunda. BGS serinin tarihindeki en radikal değişim olan iki boyutlu maç motorunu bir adım daha ileri götürerek üçüncü boyuta taşımış. Bununla aklınıza FIFA Manager tarzı bir üç boyutlu maç motoru gelmesin. Sadece ufak dairelerden oluşan futbolcuları üç boyutlu hale getirmişler. Aslında bu gelişim sayesinde maçları izlemek daha eğlenceli olmuş. Hele ki 11 farklı kamera açısı bulunması, sıkıldıkça maçı farklı şekillerde izleyebilmemize olanak tanıyor. Ancak geçen yıl yaşanan yapay zeka problemleri bu yıl da devam ediyor. Anlamsız pas hatalarını futbolun içinde yer alan bir olgu olarak kabul etsek bile, futbolcuların bazı hareketleri oyundan soğumamıza neden oluyor. Örneğin kaleciden dönen topa daha yakın olan ve koşmaya başlayan defans oyuncusu, nedense topu pas geçebiliyor. Böylece rakip futbolcular kendilerine ikram edilen bu pozisyonları kolayca değerlendirme şansı buluyorlar. Yine geçen yıldan gelen kaleci problemimiz de var. Sağa-sola yatamayan, sadece kayabilen bir piyon olarak görebildiğimiz kaleciler, zaman zaman üzerlerine gelen toplara karşı direk muamelesi yapıyorlar ve topun kendilerine çarparak içeri girmesine neden oluyorlar.

NEREDE O 2000 RUHU?

Oyunun önemli bölümlerinden biri de antrenman. Antrenman ekranında, haftanın her günü için dokuz ayrı saat dilimine ayrılmış bir program tahtası bulunuyor. Bu tahtayı dilediğimiz gibi düzenleyebiliyoruz. Ancak dikkatli olmamız lazım. Futbolcuları programın her gününde ve saatinde çalıştırırsak, sakatlık problemleriyle boğuşmak zorunda kalırız. Haftada en az bir günü ya da her günün belli bölümlerini boş bırakmak iyi olacaktır. Yine bu ekrandan hangi antrenörlerin futbolcuları çalıştıracağını ve hangi fizyoterapistlerin görev alacağını belirleyebiliyoruz.

Genel olarak futbolun ruhunu kaybetmiş olan Championship Manager serisini oynamaya niyetliyseniz bir kez daha düşünün. Bu yapımcının elinde olduğu sürece seriden hayır gelecek gibi görünmüyor. Ne yazık ki ikinci sezonunda da kötü bir performans sergileyen CM, sahayı taraftarların yuhalamaları arasında terk ediyor.

Şefik "Rocko" Akkoç
rocko@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İzlemesi daha keyifli hale gelen maç motoru
- ✓ Her zamanki geniş veritabanı
- ✗ Anlamsız hareketlerde bulunan futbolcular
- ✗ Oynanışı zorlaştıran ara yüz
- ✗ Yerinde sayan bir oyun

Grafik	0	1	2	**3**	4	5
Ses	0	1	**2**	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	**2**	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	**3**	4	5

BU KADRO İLE SAMPİYONLUK HAYAL.

55

■ **Yapım** Beautiful Game Studios ■ **Dağıtım** Eidos Interactive ■ **Yaş sınırı** 3+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 1GHZ CPU, 256 MB RAM, 4 MB GFX, 400 MB HDD ■ **Önerilen Sistem** 2GHZ CPU, 512 MB RAM ■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Orta ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** PS2, Xbox, PSP ■ **Web** http://www.championshipmanager.co.uk/ ■ **Alternatif** Football Manager 2006

■ İşi öğrenene kadar birkaç kaza olacak elbette. Neyse ki Simler kindar değil, unutup bir daha geliyorlar.

Simülasyon

THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

Miras değil, alınteri... de değil. Ne peki?

Düzenli maaşa talim eden herkesin kafası kızdıkça hayal ettiği bir şeydir: Kendi işini kuracaksın, kimselere muhtaç olmadan, hesap vermeden, kendi bildiğin kurallarla yaşayacaksın. Ama pek az insan bu hayali gerçeğe dönüştürür. Çünkü risklidir, işin çapı ne olursa olsun ticareti herkes kıvıramaz, cesaret ister. İşte bu cesaret de bir arkası sağlam olanların bir de Simlerin gösterebildiği bir şey. Şimdiye kadar her sabah bilmediğimiz bir yere gidip günde 300 – 500 sim lirası karşılığı çalışan Sim insanlarımız, Open for Business genişleme paketiyle serbest girişimciliğin tadına varmak üzere bakkal, market, manav, kitapçı, gece kulübü, kafe, butik ayrımı yapmadan patron koltuğuna oturuyor. Bu esnada biz de bir simülasyon üzerinden ticari zekâmız olup olmadığını test etmiş oluyoruz. O bakımdan Open for Business gayet faydalı bir eser.

YOU'RE FIRED!

Her pakette Simlerin özelliklerine yenilikler eklemeyi geç de olsa öğrenen Maxis, OfB paketiyle de karakterlerimizi daha "canlı" gösterecek özellikler sunuyor. Bunlar işçi alıp kovmak, müşteri memnuniyeti sağlamak gibi iş dünyasındaki performansınıza dair yenilikler. Aynı zamanda, seçtiğiniz iş koluna ya da kollarına bağlı olarak mekânınızı olabildiğince özgür şekilde düzenlemeniz için çok kapsamlı kataloglar göreceksiniz. Ancak ne yeni yeteneklerinizden ne de bu kataloglardan detaylı bahsedecek değiliz. Çünkü herhangi bir Sims oyuncusunu şaşırtacak hiçbir şey yok pakette.

Şöyle genel bir değerlendirme ile: Sims 2 eklentilerinin üçüncüsü olan OfB, University paketi kadar ekstra bir içerik sunmuyor ama Night Life kadar da düz değil. Simlerin daha önce hiç görmediğimiz yönlerini keşfetmek, patronluğu standart tycoon oyunlarından farklı bir yaklaşımla tecrübe etmek ilginç gelebilir ama bu, Simlerin artık sıkıcılaşmaya başladığı gerçeğini değiştirmez...

Serpil Ulutürk *serpil@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Simleri çalışırken görmek güzel
- ✓ Çok sayıda yeni malzeme
- ✓ Kariyer hırsı oyunu oynatıyor
- ✗ Simler arası iletişim sorunları bu pakette zirve yapıyor
- ✗ "Çalışma" kavramına fazla yüzeysel bir yaklaşım
- ✗ Şaşırtıcı hiçbir yenilik yok

UZUN UZUN OYNANACAK BİR ŞEY DEĞİL.

75

■ **Yapım** Maxis ■ **Dağıtım** EA Games ■ **Yaş sınırı** 12+ ■ **Türkiye dağıtıcısı** Aral İthalat ■ **Minimum Sistem** 1GHz CPU, 256MB RAM, 32 MB GFX, 1,5 GB HDD alanı ■ **Önerilen Sistem** 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX ■ **Zorluk** Kolay ■ **İngilizce gereksinimi** Az ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** www.thesims2.com ■ **Alternatif** Mall Tycoon

Türlü

THE APPRENTICE

Peruklu adam ve mahdumları

LEVEL SHIT

Vahşi kapitalizmin evlatlarının birbirlerini nasıl yediklerinin gösterisi olarak da kabul edebileceğimiz The Apprentice, ya da bizim bildiğimiz adıyla Dı Çırak, (gerçek insanların hakir görülüp aşağılanmasına dayanamayan kitle için olsa gerek) utanmadan bir de PC ortamlarında arz'ı endam ediyor. Donald Trump'ın soğuk bakışlarının karşısında façasını bozmamaya çalışan ve ondan daha da keskin bakıp karma ve karizma savaşına giren, etten kemikten ve duygudan yoksun insanların yarıştığı, işsizliğin yüzde 40'lara vardığı bir toplumda da kahvelerde seyredilen Çırak'ın PC versiyonu da en az kendisi kadar aşağılayıcı ve kötü.

Bedava flash bir oyun gibi görünen, çekicilikten yoksun grafikleri, konuşma balonları içinde Trump'un bir sağ tarafında bir sol tarafında beliren açıklamaları ile sıkıcı, sıkıcı olduğundan fazla soğuk, soğuk olduğundan fazla anlamsız bir oyun olan The Apprentice için sadece uzak durulması gerektiğini söylemek isterim.

Çırak gibi bir programın oyununda ciddi ve terletici ekonomik bir yapı falan mı bekliyorsunuz? Ahaha! Kaplara dondurma doldurmakla başlayan saçma sapan bölümlerde devam eden oyun, bölüm sonlarında saçma bir mini oyunla Trump'ın sizi kovmamasına çalışmanızla devam ediyor. Ama o sizi kovmadan önce, siz CD'yi çöpe yolluyor, tüm gariban çırakların intikamını alıyorsunuz.

■ Hem peruklu, hemi de kelime oyunu yapabiliyor.

Eğer sadece bunca aptal şeyi yaparak Trump'ın yanında müdür olunabiliyorsa, ABD'nin sermayeyi kediye yüklediğinin resmidir.

Kaan Ezgimen *kaan@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Buraya yazacak bir şey bulmaya çalışmanın, en zor Sudoku'dan zor olması.
- ✗ Ahahahaha!... Bu sorunuzda ciddi misiniz?

BEŞ KURUŞ AŞAĞI OLMAZ, SERMAYESİ KURTARMAZ.

20

■ **Yapım** Legacy Interactive ■ **Dağıtım** Legacy Interactive ■ **Yaş sınırı** Herkes ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 450 Mhz CPU, 256MB RAM, 16 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 450 Mhz CPU, 256MB RAM, 16 MB GFX ■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce gereksinimi** Yok ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** http://www.legacyinteractive.com ■ **Alternatif** Dinner Dash

Sıra Tabanlı Strateji

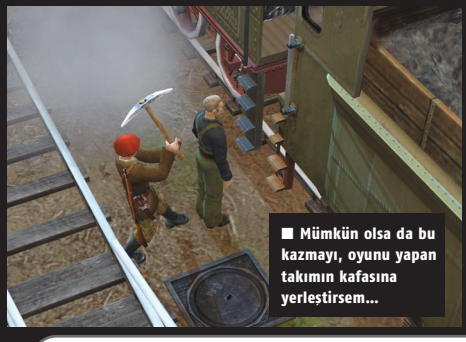
HAMMER & SICKLE

Orak çekiçle oynanan dandik havalar

Soğuk savaş zamanında adamı hasta eden bir casus hikayesi dinlemek ister misiniz? İstemezseniz, bu oyunu alıp oynadığınız zaman kafanızı taşlara vurup "Ah ben Kaan'ı neden dinlemedim?" diye çok ağlarsınız ama. Ben söyleyeyim de...

Doğu Almanya'da arzı endam ederek gizli görevler peşinde olan bir Rus casusu olarak oyunda yer alıyorsunuz. ABD ile Rusya arasında komplo ve espiyonajın gırla gittiği bir mekan ve zaman dilimi içinde bu karakterle James Bond'culuk oynayın.

Her şeyin bu kadar güzel ayarlandığı ve tarihi gerçeklerle örtüştüğü bir sahnede Nazi'ye benzeyen bir takım adamlar dünyayı nükleer tehlikenin eşiğine getiriyor, üstelik bu "üçüncü şahıslar" ne Müttefik, ne de İtilaf devleti. Nereden geldiği belli olmayan bir terör örgütü. E ben ne anladım soğuk savaştan, Rus olmaktan, ekmeğimi casusluk yaparak kazanmaktan?... Daha da ürküncü bu kötü hikayenin anlatımının, hikayeden de kötü olması. Monitörün başında "Bana kesici birşey bulun!" diye bağırarak hüngür hüngür ağlamak geldi içimden.



■ Mümkün olsa da bu kazmayı, oyunu yapan takımın kafasına yerleştirsem...

Oyunda hiç bir şey yerine tam olarak oturmuyor. Habire etrafta "e ne oldu? Ben şimdi ne yapacağım? Bir sonra ki görev ne?" diye dolaşan casus mu olur? Onu görevden alıp trafik polisi yaparlar. Ama kabahat casusumuzda değil.

İlk göreviniz Vaclav ile buluşarak ona bir teklif sunmak. Vaclav götürdüğünüz tekliften hoşlanmaz ve "mırım kırın" ederse onu çekip vuracaksınız. İyi mi? Değil. Neden? Sayayım: Birincisi Vaclav kim, neden ona bir teklif götürüyoruz ve götürdüğümüz teklif ne, biz hangi pozisyondayız, Vaclav neden teklifi almazsa ölmek zorunda, bunların hiç birisini bilmiyoruz. Daha da komiği oyun esnasında tutun ki Vaclav'ı vuramadınız, ıskaladı serseri kurşun, gitti yanlışlıkla bir müttefiki öldürdü. Vay anam vay... Ne yaparsanız yapın Üçüncü Dünya Savaşı'na sebep oluyorsunuz ve oyun bitiyor.

Oyunun sıra tabanlı bir RYO olduğunu iddia etse de, sıranın size gelmesi pek mümkün olmuyor. Düşman askerleri oynarken sıranın tekrar size gelmesini beklemektense evin eksiklerini gidermek için süpermarkete gidebilir, Galata Köprüsü'nde balık tutabilir ya da öğlen uykusuna yatabilirsiniz. Evet yavaş demek istedim.

Easy modda bile oyunu bitirmeye çalışmak insanda bazı psikolojik rahatsızlıklara, gastrit ve basura yol açabilir. Basur olmak istemiyorsanız uzak durun.

Kaan Ezgimen *kaan@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Silent Storm'un evreninde geçiyor...
- ✗ ...ama Silent Storm gibi bir şaheserin adını lekeliyor.

BU NOT DA GÜZEL VACLAV'IN HATIRINA HA

30

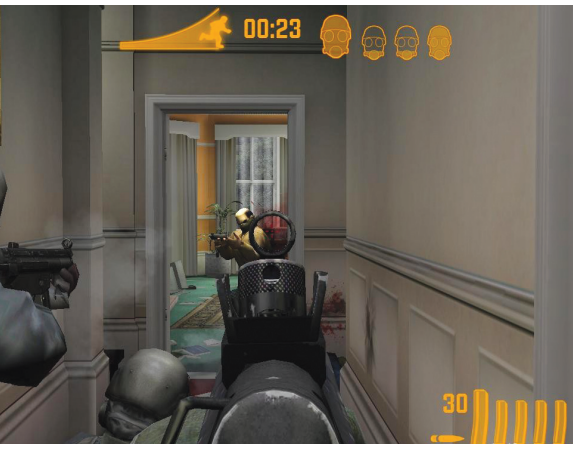
■ **Yapım** Nival Interactive ■ **Dağıtım** CDV ■ **Yaş sınırı** 16+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 1 Ghz CPU, 256MB RAM, 32 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 2.2 Ghz CPU,512MB RAM,128 MB GFX ■ **Zorluk** Zor ■ **İngilizce gereksinimi** Orta ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** www.hammer-sickle.com ■ **Alternatif** Silent Storm

Taktik Aksiyon

THE REGIMENT

Eski Rainbow Six çok daha güzeldi

Bakayım cümleyi kurabilecek miyim: Eğer Rainbow 6 veya SWAT 4 oynayıp " ben böyle aksiyonu seviyorum" diyorsanız, büyük bir ihtimalle The Regiment oynarken "ben bunun çok daha iyisini, daha önce oynamamış mıydım ya?" diye kendinize sorabilirsiniz.



The Regiment, bütünlük sağlayamayan, görevleri sıkıcı, multiplayer moduyla tatmin etmeyen ama çok da yerden yere vurulması da gerekmeyen bir oyun. Oyun taktik tabanlı bir FPS. İngiliz SAS komandolarının operasyonlarının ve mini görevlerin iç içe geçtiği oyunda, teröristlerin yapay zekalarının sıfırın altında olmasından dolayı görevlerimizi bir çırpıda bitirerek akşam yemeğine yetişmemiz oyunun en güzel özelliklerinden biri.

Komik bir İngiliz aksanı olan kahramanımızın, kontrol edemediği ama peşinden bir türlü ayrılmadığı grubuyla (silah arkadaşları) beraber 'faça' silahlar eşliğinde akıp giden macerası bu tip oyunları sevenleri memnun edecektir. Belki grafikleri biraz eski moda bulabilirsiniz.

Bu oyunun en vurucu noktası ise dünyaca ünlü SAS komandolarının eğitim odası olarak bilinen "Killing House"un kapalı kapılarının arkasına geçmeniz ve eğitiminizi burada yapmanız. Gerisi, koca bir 'dejavu'.

■ Evden çok acele çıktık Adidas'larla işe geldik ya, hay Allah...

Kaan Ezgimen *kaan@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Hızlı oynanıyor olması.
- ✗ Grafikleri.
- ✗ Yapay zeka sıfır.
- ✗ Zevksiz.

BU NOT DA KAFAMA TABANCA DAYADIKLARI İÇİN

54

■ **Yapım** Kuju Entertaintment ■ **Dağıtım** Konami ■ **Yaş sınırı** 16+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 1 Ghz CPU, 256MB RAM, 32 MB GFX ■ **Önerilen Sistem** 2.2 Ghz CPU,512MB RAM,128 MB GFX ■ **Zorluk** Zor ■ **İngilizce gereksinimi** Orta ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** www.konami-regiment.com ■ **Alternatif** SWAT 4

Gerçek Zamanlı Strateji

EMPIRE EARTH 2
THE ART OF SUPREMACY

İmparatorluklar çağında savaş bir sanattı

■ Kahramanlarla gruplanan birlikler ekstra hasar bonuslarından faydalanabiliyorlar.

■ Rakip oyunların aşmış grafiklerinden sonra patlama efektlerinin elden geçirilmesi doğru bir karardı.

■ Ruslar, topçu birliklerine aldıkları bonuslarla tam bir kuşatma ırkı konumunda.

Yapımcılar oyunlarını piyasaya sürerken oyunların içeriğine göre bir tüketici hedefi belirler. Örneğin bugüne kadar çıkan Age of Empires oyunlarının hedefi geçmişin dev güçlerini er meydanına taşımak isteyen GZS severlerdi. Aynı şekilde İkinci Dünya Savaşı stratejileri ordusunu başarılı bir hamleyle zafere götürecek sanal komutanları hedefliyordu. Muhtemelen gelecekte de uslu durmayacak insanoğlunun savaşlarına damgasını vurmak isteyen oyuncular ise gelecek tabanlı stratejiler tarafından avlanıyordu. Peki ya insanoğlunun tarihteki yaşanmış ve yaşanacak tüm savaşlarını tek bir GZS'de toplasak? Yetinmeyip bunu dengeli ve çok eğlenceli çok oyunculu modlarla desteklesek?

Empire Earth tüm GZS severleri hedefleyerek bu birleşimden alnının akıyla çıkmış bir oyundu. Düşünsenize; sadece bir oyun satın alarak geçmişin, bugünün ve yarının savaşlarına imza atma şansına sahip oluyorsunuz. Bir nevi "şampuana ve saç kremine ayrı zaman mı? Empire Earth oynuyorum, çıkıyorum" durumu. Buna oyunun teknik yeteneklerini eklediğimizde başarılı olmasına şaşmıyorduk. Devam oyunu EE 2 de Age of Empires 3 gibi bir rakibe, sevaplarına ve günahlarına rağmen iyi satınca ek paketin yapılması farz oldu.

AFRİKA'NIN BAĞRINDAN KOPUP GELEN OYUNCU

AoS savaşımıza Fransız, Rus, Maasai ve Zulu ırklarını ekliyor. Yeni ırklar standart birimlerin yanı sıra on yeni özel birim içeriyor. Bunlardan Kara Kıta ırkları değişiklik arayanlara yeni bir soluk olacaktır. Zulu, yüksek sağlığa sahip birimleri ve yüksek hasar vurabilen (Beast Horn formasyonu) savaşçılarıyla çok oyunculu modları sevenlerin ilgisini çekecektir. Şahsen Iklawa ve Inyanga birimlerini çok tuttum. Ruslar topçu birliklerine verilen bonuslarla ateşli silahları sevenlerin tercihi olacaktır. Fransızlar ise hava kuvvetleriyle ilgi çekiyor, özellikle avcı uçağı Rafale tam bir yıkıcı güç. Bina ve teknolojilerde ise ne yazık ki bir yenilik bulunmuyor.

AoS ek paketlerden alışkın olduğumuz üzere oyuna yeni bir çağ eklemiyor. Eklenti öncelikle serinin fanatiklerine hitap ettiğinden görevler de zoru sevenlere göre tasarlanmış. Örneğin Mısırlıların üçüncü görevinde bir taraftan Firavun'un anıtını yağmacılardan korumaya çalışırken diğer taraftan dört kadim eşya bulmaya ve şehrimizi kurmaya uğraşıyoruz. Bu arada oyunun tadı tuzu olsun diye şehrimiz kuşatılıyor. Görev sırasında yapay zekânın oldukça eğlendiğinden eminim. Tabii uğraşmak isteyenler için bol bol yan görev de bulunuyor. Bunlar daha çok "şuradaki gıcık kabileye saldır, 4000 besin topla, artanları buzdolabına koy" gibi şeyler. Yan görevleri tamamladığınızda hammadde bonusları kazanıyorsunuz. Görevler arasında en hoşuma gidenler 2037 yılında, yeni bir enerji kaynağı yüzünden uluslararası bir şirketle çarpıştığım Maasai görevleri oldu. Açıkçası bu kötü tekel şirketiyle çarpışmak, karşıdan karşıya inek taşımaktan daha eğlenceliydi.

KAHRAMAN DOĞULMAZ, OLUNUR

Ek paketle beraber Empire Earth de kahraman içeren oyunlara katılıyor. Fakat bunu WarCraft 3 veya Age of Empires 3'ü taklit etmeden yaparak artı puan kazanıyor. AoS'da bir birim sınıfı 100 düşmanı yok ettiğinde bu birimlerden biri kahraman oluyor. Ayrıca bir birim 20 düşmanı temizlediğinde de kahraman statüsüne ulaşıyor. Kahramanlar sağlık ve hasar olarak elit birimlerden daha üstteler. Kahramanları düşmana bodoslama daldırmaktansa farklı birimlerle gruplar kurarak daha iyi performans alabilirsiniz. Mesela kurduğunuz bir grubu kaleye sokarak hepsine yüzde 5 fazladan hasar kazandırmak gibi stratejik kararlar pek keyifli sonuçlar veriyor. Kahramanlar senaryo boyunca bizimle görevden göreve geldiğinden onlara harcadığınız emekler boşa gitmiyor.

SAVAŞ DEDİĞİN TEK HARİTADA BİTMEZ

Multiplayer adına en büyük yenilik Tug of War modu. Bu modda taraflar birkaç haritada ardı ardına savaşlar yapıyorlar. Şöyle bir örnek verelim: Devasa bir harita hayal edin ve bunu boyuna küçük parçalara bölün. Bu haritalardan en soldaki oyunculardan birinin, en sağdaki ise diğerinin başkenti olsun. Mod başladığında oyuncular ortadaki haritada bildiğimiz multiplayer oyuna başlıyorlar. Savaş sona erer ermez yenilen tarafa yakın olan haritada yeni bir oyun başlıyor. Bu oyunlar dizisi bir taraf diğerinin başkentini ele geçirene kadar devam ediyor. Örneğin üç haritalık bir ToW seçtikten sonra kaybederseniz bir sonraki haritada yaşam savaşı veriyor olacaksınız. Yalnız çağlar ilerlediğiniz şeklinde kalmasına rağmen birimlerinizi bir sonraki haritaya taşıyamıyorsunuz.

Yapımcı AoS ile hedef kitlesini iyi belirlemiş: Paket tam anlamıyla EE 2'yi yalamış yutmuş, arkadaşlarıyla hala keyifli oyunlar çeviren ve daha fazlasını isteyen kitleye hitap ediyor. Eğer siz de bu grup içindeyseniz yarın iş/okul dönüşü bilgisayarcıya uğrayın.

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İlgi çekici fraksiyonlar
- ✓ Tug of War modu
- ✓ Geliştirilmiş grafik efektleri
- ✓ Kahraman sistemi
- ✓ Görevler tipleri
- ✗ Fraksiyonlar arası denge
- ✗ AI durmadan destek alıyor
- ✗ Sesler kendini çok tekrarlıyor
- ✗ Oyun yer yer mantıksız derecede zorlaşıyor

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	**3**	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	**4**	5
Multiplayer	0	1	2	3	**4**	5
Eğlence	0	1	2	3	**4**	5

EE2'Yİ SEVDİYSENİZ, AOS EN KISA ZAMANDA CD ROM'UNUZDA OLMALI. <<EJECT>>

70

■ **Yapım** Mad Doc Software ■ **Dağıtım** Vivendi ■ **Yaş sınırı** 12+ ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Minimum Sistem** 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1.5 GB HD Alanı ■ **Önerilen Sistem** 2.8 Ghz CPU, 1 GB RAM, 1.5 GB HD Alanı ■ **Zorluk** Zor ■ **İngilizce gereksinimi** Normal ■ **Multiplayer** Var ■ **Diğer sistemler** Yok ■ **Web** http://www.empireearth2.com ■ **Alternatif** Age of Empires 3

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

Level forte
Oyunlardan sonra, tok karnına

Şefik "Rocko" Akkoç
rocko@level.com.tr

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Bu ay Forte sayfalarını yeni versiyonunun yayınlanması ile birlikte tekrar gündeme gelen Live for Speed ile açıyoruz. Trackmania ile beraber en eğlenceli multiplayer yarış oyunları arasında yer alan LfS, ufak tefek bazı yenilikler ile karşımıza çıkıyor. Bir sonraki sayfamızda ise abandonware konusuna açıklık getirmeye çalışıyoruz. Yetmiyor, DVD'mizin servis bölümünde yer alan ufacık bir program olan DOSBox'ın muhteşem yararları anlatıyoruz. Üstüne de program ile sorunsuz çalışan ve birçok kişinin oyunculuk geçmişinde önemli yer tutan üç oyunu hem hatırlatıyor, hem de tekrar oynamanızı öneriyoruz.

Forte'de bu ay modlar ve yamalardan çok, verdiğimiz programlar üzerinde durduk. Ön plana çıkarmak istediğimiz program ise Vapour. Bilgisayarınıza kurulu tüm oyunların modifikasyonlarını takip etmenizi sağlayan Vapour sayesinde, yayınlanan tüm modlar ve haritalar hakkında bilgi edinebilir, dosyalara ulaşabilir ve desteklenen serverlara kolayca bağlanabilirsiniz

Geçtiğimiz ay içinde bazı okurlardan, modların kurulumu ile ilgili problemlerini ilettikleri birkaç posta aldım. Bu sayfalarda yer vermediğimiz modların kurulumları için öncelikle klasörleri içindeki "Read Me" metinlerine bakmanızı öneririm. Eğer hala bir çözüm bulamazsanız bana bir posta atın, derdinize derman olayım. Ayrıca DVD'mizde yer almasını istediğiniz her türlü projenizi de bizimle paylaşmaya çekinmeyin.

FULL OYUN

LIVE FOR SPEED S2 ALPHA T

■ Codename Panzers'ın yapımcılarına S.W.I.N.E.'ı bize hediye ettikleri için teşekkür ederiz.

İlk olarak 2002 yılında pistlere çıkan Live for Speed serisi, multiplayer amaçlı hazırlanan bir yarış simülasyonu. Geçmişte CD içeriğimizde yer verdiğimiz ve birçok kez kendisinden bahsettiğimiz LfS'yi tekrar gündeme getirmemizin nedeni ise, yeni versiyonu yayınlanan oyundan haberi olmayanları haberdar etmek.

Live for Speed bir dönem ülkemizde oldukça popüler hale gelmişti. Özellikle Avaturk'ün oyuna birkaç sunucu birden ayırması ile birçok oyuncu pistlere dökülmüş, rakiplerine üstünlük sağlamaya çalışmıştı. Uzun süre iddialı pilotların yarışın hemen başında geride kalmasına neden amatörler ile kavgalarına tanık olan sunucular, bir süre sonra heyecanlı yarışlara ev sahipliği yapmıştı. Ancak sunucuların kapanması ile birlikte LfS oyuncularının birçoğu evlerine, ailelerine döndü. Ben de dahil birçok oyuncu için LfS serüveni sona ermişti.

Oyunun en ilgi çekici yönlerinden biri oynanışıydı benim için. Mouse ile yön verdiğimiz otomobillerin gaz pedalı sol mouse tuşu, fren pedalı ise sağ mouse tuşu ile kontrol ediliyor. Gerçekçiliği ile ön plana çıkan LfS'de direksiyonu hassas bir şekilde kontrol etmemiz gerekiyor. Sert manevralar otomobilimizi anında pist dışına atabiliyor. Benzer şekilde freni de dikkatli kullanmak gerekiyor. "Viraja kadar son sürat gider, son anda frene asılırım." derseniz kendinizi bir kez daha pist dışında bulursunuz.

Nisan ayının sonuna doğru oyunun S2 Alpha T versiyonu yayınlandı. Bu versiyonun getirdiği en önemli yenilik, BMW Sauber Formula 1 takımının 2006 sezonu aracı. Ayrıca fizik motoru başta olmak üzere birçok konuda geliştirme yapıldığı belirtiliyor. Demo olarak dağıtılan ve seri numarası alınarak tam sürüm haline getirilebilen Live for Speed'i, oyunun resmi sitesinden edinebilirsiniz. Bununla birlikte oyun için hazırlanan bazı eklentileri de aynı sitede bulabilirsiniz. Oyunun 137 MB boyutundaki demosu üç farklı araç ve tek bir pist içeriyor. Eğer gerçekçi ve multiplayer konusunda pek problem çıkarmayan bir oyun arıyorsanız, Live for Speed'i denemenizi tavsiye ediyorum. - *Rocko* ■

ABANDONWARE

Abandonware terimini defalarca duymuş ve farklı tanımlarını okumuşsunuzdur. Tanımların ortak yönü, eski oyunların yasal ve ücretsiz olarak temin edilebileceğidir. Ancak bunun bazı kıstasları var. Öncelikle oyunun eskimiş olması gerekiyor. Bazı kaynaklar 10-15 yıl civarı bir süre belirtirken, bazı kaynaklar ise 75 yıl diyor. Sadece bu yetmiyor tabii; oyunun firması tarafından satışın durdurulması ve her türlü desteğin kesilmesi de gerekiyor. Tabii firma buhar olmuşsa iş daha garanti oluyor. Belirttiğim kıstasları sahip oyunlar genel olarak "abandonware" yani "serbest yazılım" sıfatı kazanıyor. Yine de bu konuda kesinleşmemiş bazı noktalar var.

Adanbonware oyunların en az dört-beş yıllık olduğunu ve günümüzde birçok kişinin Windows XP ile birlikte güncel yazılımlar kullandığını düşünürsek, bu oyunları çalıştırırken birçok problem ile karşılaşabiliyoruz. Oyunun hızlı çalışması, sessiz çalışması ve hiç açılmaması gibi ihtimaller yüksek. Elbette buna da bir çözüm bulundu. Eski oyunları güncel sistem ve yazılımlar ile donatılan bilgisayarlarda çalıştırmak için çeşitli programlar hazırlandı. Bunların başında da DOSBox geliyor. - ***Rocko*** ■

DOSBox (DVD'DE)

ESKİ OYUNLARA SUNİ TENEFFÜS

Günümüz sistemlerinin uyum problemleri nedeniyle düzgün çalıştıramadığı nostaljik oyunları çalıştırmamız için en yararlı program DOSBox. DOS'a benzer bir yapısı olan program sayesinde eski oyunları rahatlıkla çalıştırabiliyoruz. Program birçok yönden sistemimizi dizginliyor. Öncelikle işlemciden düşük performans sağlarken, ses uyumunu da sağlıyor. Tamamen ücretsiz olan DOSBox ile anılarımızda yaşattığımız birçok oyunu, bugün sahip olduğumuz sistemlerde yeniden canlandırabiliyoruz.

Böyle yararlı bir programın elbette eksik yönleri var. Her ne kadar eski oyunlarımızı rahatlıkla çalıştırıyor olsa da, her konuda yüzde yüz bir uyum yakalandığı söyleyemem. Programın resmi sitesinde bu konuda bir sayfa bulunuyor. Farklı işlemciler, ekran kartları, ses kartları ve kontrol cihazları (mouse, joystick, klavye gibi) için uyum yüzdelerini bu sayfadan takip edebilirsiniz. Programın yeni versiyonları çıktığı sürece bu tabloda da bazı değişimler olacaktır.

DOSBox sitesinde yer alan sayfalardan biri de, eski oyunların program ile uyumu ve performansına dair bilgilerin yer aldığı oyunlar bölümü. Bu tabloda binlerce eski oyunun DOSBox ile oynanıp oynanamayacağı üç kademeli bar sistemi ile gösteriliyor. Bu üç kademe sırasıyla; açılıyor, oynanabiliyor ve sorunsuz çalışıyor şeklinde belirtilmiş.

Bugüne kadar DOSBox'ın iki milyondan fazla kişiye ulaştığı, programın sitesinde Şubat ayı içerisinde ilan edilmişti. Bu rakamın ivme kazanarak arttığı muhakkak. Bu tip haberlerin yanında, program hakkındaki her türlü bilgi ve gelişme için site adresini bir yerlere not edin: http://dosbox.sourceforge.net

Sensible Soccer (1992)

DOSBox sayesinde rahatlıkla oynayabileceğiniz oyunların başında Sensible Soccer geliyor. Oyunun ilk versiyonunu normal şartlarda çalıştırmak istediğimizde, özellikle ses konusunda uyumsuzluk meydana geliyor ve oyunu sessiz oynamamız gerekiyordu. Eğer oyunu DOSBox ile açarsanız bu problemden kurtulur ve geçmişte bizi büyüleyen o taraftar sesini yeniden duyabilirsiniz. Sitede de uyumluluk konusunda sorunsuz çalıştığı not düşülmüş.

Cool Spot (1990)

Eskilerden aklımda kalan en eğlenceli platform oyunlarından biri Cool Spot'tu. 7Up logosundaki noktayı kontrol ettiğimiz oyun, daha sonra Sega Genesis, Sega Saturn ve Sony PlayStation platformlarında da kariyerine devam etmişti. Cool Spot, DOSBox ile sorunsuz bir şekilde çalışıyor.

Leisure Suit Larry (1987)

Larry efsanesinin doğduğu oyun. Amiga yıllarına damgasını vuran, birçok oyuncunun sonunu getirmek için sabırsızlandığı Leisure Suit Larry, DOSBox ile tekrar karşımızda. Oyun program sayesinde sorunsuz çalışıyor. - ***Rocko*** ■

PROGRAM (DVD'DE)

VAPOUR ONLINE

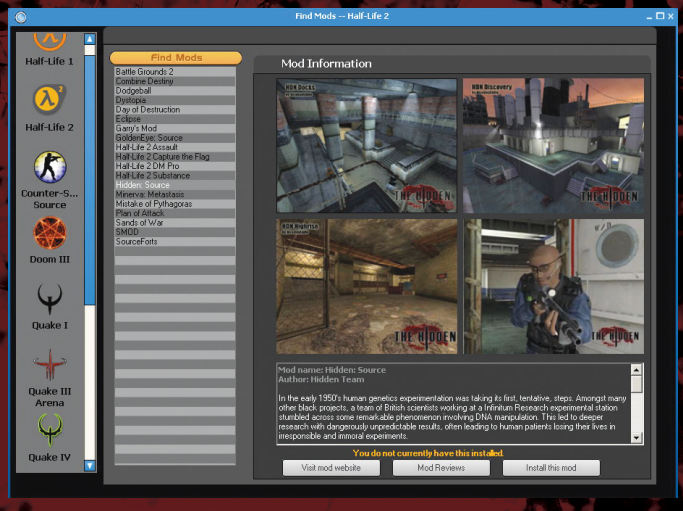
Oyunları bitirip bir kenara atmak yerine onlardan daha fazla yararlanmaya ne dersiniz? Her ay DVD içeriğimizde sizlere birçok oyun için değişik modlar veriyoruz. Ancak siz de bilgisayarınızda kurulu olan oyunlar için kendiniz modlar bulabilirsiniz. Vapour programı da bu amaç için geliştirilmiş bir program.

Half-Life, Doom, Quake ve Battlefield gibi oyunlar için her gün onlarca mod yapılıyor. Bu modlar çeşitli sitelerde yayınlanıyor ancak sıkı bir şekilde takip etmezseniz ve araştırma yapmazsanız bunları kaçırabiliyorsunuz. Vapour sayesinde artık bu modları kaçırmayacak, yapılan tüm çalışmalardan haberdar olacaksınız.

Vapour programını bilgisayarınıza kurduktan sonra internete bağlı iseniz kısa bir güncelleme süreci devreye girecektir. Daha sonra ise program, bilgisayarınızda kurulu olan ve desteklediği oyunların dizinlerine ulaşacak, bunlar için yayınlanan son modlar hakkında sizi bilgilendirecek. Ekran görüntüleri ve açıklamaları ile size tanıtılan modlar için kurulum kısa yolları da bulunuyor. Bastığınız zaman modlar bilgisayarınıza indirilecek ve oyunun üzerine kurulacaktır. Üstelik kurduğunuz modlar güncellendikçe size bildirilecek.

Programın bir diğer özelliği de sahip olduğunuz modları oynatan sunucuları listelemesi. Böylece uzun uzun sunucu aramak zorunda kalmayacaksınız. Listeden uygun gördüğünüz bir sunucuya çift tıkladığınızda anında oyuna bağlanacaksınız.

Vapour'un mod desteği sağladığı oyunlar şunlar: Half-Life, Half-Life 2, Doom 3, tüm Quake oyunları, Unreal Tournament 2004, Battlefield 2 ve Enemy Territory. Ayrıca Half-Life, Half-Life 2, Day of Defeat ve Counter-Strike için yayınlanan haritaları da bu program sayesinde takip edebilirsiniz. – *Rocko* ■



HARİTA (DVD'DE)

LEVEL'IN SEÇİMİ EN İYİ BEŞ WARCRAFT 3 HARİTASI

Warcraft 3'ün yıllardır gündemde kalabilmesinin en önemli sebebi multiplayer seçeneği oldu. Oyunun sahip olduğu zenginliği bir de oyuncuların yaptıkları yüzlerce harita eklenince, aylarca başından kalkılamayan bir oyun oldu WC3. Bu ay internet üzerinden dolaşan yüzlerce harita içinden sizin için beş tanesini seçtik ve DVD'mizdeki "Modlar" bölümünde yer verdik.

DotA Allstars

En popüler haritaların başında gelen, hatta Warcraft III'ün kendisinden bile daha çok oynanan Defense of the Ancients: Allstars da Frozen Throne ek paketini ihtiyaç duyuyor. Bu haritanın karşılıklı iki bölgesinde oyuncuların merkez binaları (Ancient) bulunuyor. Haritadaki amaç, karşı tarafın merkez binasını yok etmek ve aynı zamanda kendi merkez binasını korumak.

Alien vs. Predator

Frozen Throne ek paketine de ihtiyaç duyan Alien vs. Predator haritasında, insanlar ile predator'lar işbirliği içindedir. Karşı koymamız gereken düşmanlarımız ise uzaylı yaratıklardır. Oyun sadece tek kişi ile oynanabiliyor.

Grand Theft Auto

Warcraft III'e Grand Theft Auto: Vice City'yi uyarlayan bu haritada zafer kazanmak için 1500 puan toplamamız gerekiyor. Para kazanmak için evler yok edecek, otomobiller çalacak, banka soyacak ve daha birçok ilginç şey yapacağız. Kazandığımız paralar ile daha iyi silahlar ve araçlar satın alabiliyoruz.

Bunların dışındaki diğer iki harita ise Silent Hill Extreme ve sekiz kişiye kadar multiplayer desteği olan Sim City Wars.

– *Rocko* ■

FULL OYUN (DVD'DE)

I'M OK

Jack Thompson ismini duymayanınız yoktur herhalde. Hani şu oyunlara kafayı takan ve her fırsatta bir bahane bulup oyun yapımcılarına dava açan avukat. Sadece o, oyunlara kafayı takacak değil ya, oyun yapımından anlayan bir grup insan da onun adında bir ekip kurarak (ThompsonSoft) I'm OK oyunu hazırladı. Oyunun konusu da avukata gönderme niteliğinde. Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki etkisinin görüşüldüğü bir mahkeme ile başlayan oyunda, yarı Koreli yarı Japon olan Osaki Kim'i kontrol ediyoruz. Kendini kaybetmiş olan karakterimiz, kullanabileceği yedi farklı silah ile önüne geleni öldürmeye başlıyor. Biraz stres atmak isteyenlere birebir. – *Rocko* ■

SERVİS (DVD'DE)

HER BİLGİSAYARDA OLMASI GEREKEN PROGRAMLAR

Her ay düzenli olarak DVD'mizde yer alan bölümlerden biri de Servis. Servis bölümünün amacı, özellikle bilgisayarınıza atacağınız formatlardan sonra yeniden kurulum yapacağınızda, gerekli olabilecek tüm programları anında size sağlamak. Bu paket içerisinde; virüs, sohbet, dosya indirme ve donanım takibi programları yer alıyor.

Fraps v2.7.1

Birçok kişinin en çok aradığı program türlerinden biri de, oyunlardan ekran görüntüsü ve video kaydı alabilen programlardır. Fraps de bu türün en iyi programlarından biri. Tüm oyunlarınızdan tek tuş ile ekran görüntüsü ve video kaydedebileceğiniz program, aynı zamandan izlediğiniz videolardan da görüntü kaydedebiliyor. Programın bir diğer özelliği ise, o an çalışan oyunun ya da videonun "fps" değerini gösteriyor olması. Böylece bilgisayarınızın performansını rahatlıkla takip edebiliyorsunuz.

Spybot – Search & Destroy v1.4

Bilgisayarınızın güvenliğini sağlamak için kullanabileceğiniz en iyi programlardan biri Spybot. Programın başlıca görevi, internet sitelerine girdiğinizde bilgisayarınıza yüklenebilecek tüm gizli programları engellemesi. Böylece istenmeyen ve sisteminizi yavaşlatabilecek casus programlardan korunmuş oluyorsunuz. Programın bir diğer özelliği de, registry kayıtlarında meydana gelen tüm değişiklikleri size bildirmesi ve önemli olanlarında kullanıcılardan onay istemesi.

DVD'mizdeki servis bölümünde yer alan diğer programlar ise şöyle: Ad-Aware SE, Adobe Reader, AVG, BenchemAll, DOSBox, Download Accelerator, FlashGet, Google Desktop, HyperSnap, ICQ Lite, Motherboard Monitor, MSN Messenger, Teamspeak, uTorrent, Where Is It, WinAmp, WinRAR, ZoneAlarm. – *Rocko* ■

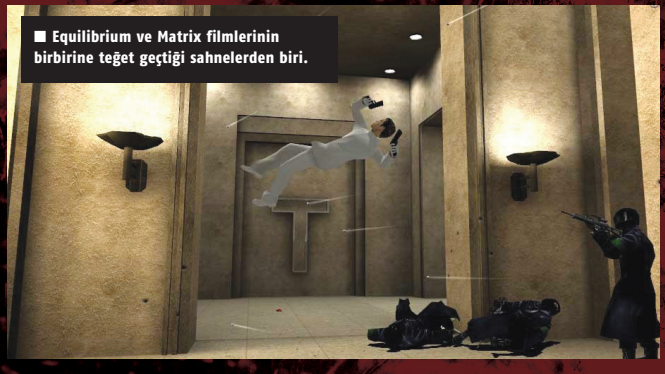
MOD (DVD'DE)

MAX PAYNE 2: HALL OF MIRRORS

Piyasada bir dolu Half-Life 2 ve Doom 3 modu dolaşırken, diğer oyunların başarılı modları da aradan sıyrılıp ön plana çıkabiliyor. Bunlardan biri de, Max Payne 2 için hazırlanan ve oyunu bambaşka bir oyun haline getiren Hall of Mirrors.

HoM modu, 2002 yılında vizyona giren Equilibrium (İsyan) filmini konu alıyor. Filmin konusu kısaca şöyleydi: Üçüncü Dünya Savaşı'nı geride bırakan dünyada insanlar huzuru aramaktadır. Yönetime hakim olanlar ise insanların duygularını bastırarak bu huzuru sağlayabileceklerini düşünürler. Müzik ve resim başta olmak üzere tüm sanat dalları yasaklanır ve bunlar ile ilgilenmenin cezası ölüm olarak belirlenir. Böylece insanların sevinmek, üzülmek ve ağlamak gibi insani tepkilerine gem vurulmuş olur. Filmin başrolünde olan ve modda da kontrol edeceğimiz John Preston ise bu düzenin koruyucularından iken, gelişen olaylar neticesinde karşısına geçer ve sistemi çökertmek için çalışmalara başlar.

■ John Preston'ın taraf değiştirmesinin nedenlerinden biri de, suçlu bulunarak idam edilen karısıdır.


■ Equilibrium ve Matrix filmlerinin birbirine teğet geçtiği sahnelerden biri.

Matrix, Equilibrium ve Max Payne'in ortak yönleri olduğunu göz önüne alırsak, Hall of Mirrors'ın eğlenceli bir mod olduğunu söyleyebilirim. Filmin konusuna paralel olarak, var olan rejime karşı geliyor ve yolumuza çıkan herkesi bir bir öldürüyoruz. Bunun için de oyuna mod ile eklenen birçok yeni silahı kullanabiliyoruz.

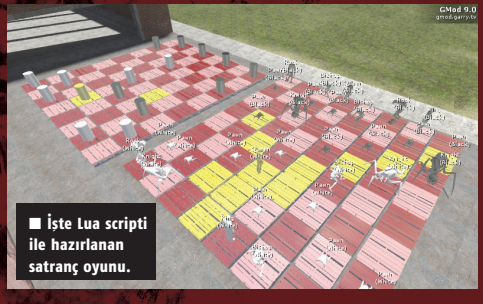
Kurulum:

1. Dosya arşivinin içindeki "mp2m" uzantılı dosyayı "Max Payne 2" klasörüne atın.
2. BIK uzantılı dosyaları "Movie" klasörüne taşıyın.
3. Oyunu açtığınızda "Choose Customized Game" ekranından Hall of Mirrors modunu seçerek oyuna başlayabilirsiniz. – *Rocko* ■

MOD (DVD'DE)

LUA SCRIPTS

Half-Life 2 için geçen ay verdiğimiz Garry's Mod ile oyunun fizik motorunu kullanarak istediğiniz her şeyi yapabileceğinizi söylemiştik. Bu bilinçteki bazı mod yapımcıları da boş durmayarak birbirinden ilginç mini oyunlar geliştiriyor. Mayıs DVD'mizde dört tanesine yer verdiğimiz mod eklentilerden biri olan Board Games içinde üç boyutlu yılan oyunu ve satranç gibi klasik oyunlar yer alıyor. Bir diğeri ise, öldüğümüzde ya da kaybettiğimiz herhangi bir şeyi geri almak istediğimizde oyunu geriye sarabileceğimiz Time Rewind. Verdiğimiz dört eklentiyi GMOD9 klasörüne taşıdıktan sonra konsoldan çalıştırabilirsiniz. – *Rocko* ■


■ İşte Lua scripti ile hazırlanan satranç oyunu.

■ Bizim gençliğimizde haşereyle mücadele kılıç kalkanla olurdu.

■ Tavsiyem Moam'a Warlock'suz bulaşmamanız yönünde. Yok canım, bunun benim Warlock olmamla ne alakası var. Tamamen duygusal.

HAYAT 60'INDA BAŞLAR - Bölüm 2 -

AHN'QIRAJ HARABELERİNE GİRİYORUZ

Hazırlayanlar:
Göker Nurbeyler *gnurbeyler@level.com.tr*
Burak Akmenek *akmenek@level.com.tr*

Level 60'lar için hazırladığım WoW rehberinin ikinci bölümüyle tekrar sizlerleyim. Rehberin bu kadar pozitif tepkiler alacağını açıkçası ben bile tahmin etmiyordum. Posta atan herkese teşekkürler. Rehberin ikinci bölümünde ben Ruins of Ahn'Qiraj (RAQ) ile Ahn'Qiraj (AQ) kapılarını aralarken Burak WoW'la ilgili çeşitli taktikler verecek. Bu sayfaları koparabilmek için klavyemin son damlasına kadar savaştım, tadını çıkarın.

RAQ 20 kişilik bir raid Instance'ı. Zul'Gurub'u bilenler için, oradaki token sistemini aynen kullandığını söyleyebilirim. Burada düşen markalardan belirli bir sayıda topladığınızda Reputation'ınız da yetiyorsa sınıfınıza uygun güzel eşyalar alabiliyorsunuz. Bu eşyalar için gerekli Reputation yüzük için Honored, pelerin için Revered ve silahlar için Exalted şeklinde belirlenmiş durumda. Eşyaları tamamladığınızda ayrı bir set bonusu da alıyorsunuz. Büyük loncalar genelde bu markaları biriktirme ve üyeleri Exalted olduğunda ücretsiz olarak gönderme yolunu seçiyorlar.

Birçoğunuz hatırlayacaktır ki AQ WoW'a eklendiğinde kapıları kapalıydı. Kapıları açmak için belirli miktarda malzeme toplanarak görevlerin tamamlanması gerekiyordu. Kapılar açıldığında açanlardan biri böcek bineğine (%150 hız) sahip oluyordu. Bu yazıyı okuduğunuz sırada muhtemelen kapısı kapalı sunucu kalmamış olacak. RAQ'un girişi Silithus'un güneyinde dev kapının ardında soldaki portal. Sağa giderseniz kendinizi Temple of AQ'da bulursunuz. RAQ Instance'ı geniş alanlar üzerinde yer aldığından içerde binek kullanabiliyorsunuz. Unutmadan: Oyunculardan biri savaşta olduğunda tüm raid savaşta sayılıyor.

KISA AHN'QIRAJ TARİHİ

Ahn'Qiraj hakkındaki bilgilerimiz Nightelf hikâyeleriyle sınırlı. Nightelf hikâyeleri buranın efendileri olan Silithidlerin tarihini şöyle anlatıyor:

Silithidlerin kökleri düşmüş tanrı C'Thun'un Well of Eternity'yi kullanarak oluşturduğu avatarları Azi Aqir'e dayanıyor. (Hatırlarsanız Well of Eternity dünyanın büyüsünü barındıran ve ilk büyük Burning Legion-Nightelf savaşında yok olan pınardı.) Aqir'in dünyaya gelişi Orkların gelişinden yaklaşık 16.000 yıl öncesine dayanıyor. Gelişleriyle birlikte o zamanın büyük gücü Trol imparatorluğu Gurubashi ile binlerce yıl savaştılar. Trollerin kazanmasıyla birlikte Silithidler ikiye bölündü. Bu gruplardan birincisi olan örümceğimsi Nerubianlar Northrend'e çekildiler. Fakat burada Lich King'e yenildiler ve büyük çoğunluğu undead Crypt Fiend'lara dönüştürüldü. Bugün Ahn'Qiraj olarak anılan bölgeye çekilen böcekler ise Qiraji adını aldı. Qirajiler Nerubianların aksine binlerce yıl boyunca evrimleştiler ve köklü bir sosyal sistem kurdular. Gittikçe güçlenen Qirajiler Nightelfler ile büyük bir savaşa girdiler. (Bu savaştan bahsedersem bu yazı 10 sayfa sürer, Sinan da beni Ahn'Qiraj'a sürer.) Nightelfler savaşı bronz ejderhaların yardımıyla kazandılar ve Qiraji'ı Silithus'un güneyinde Scarab Wall (Çin Seddi?) olarak bilinen yapının ardına kadar sürdüler. Fakat Qiraji uslanmamıştı. 10.000 yıl boyunca yeniden yapılan geliştiler. Ta ki biz olaya el atana kadar.

Not: Arch Druid Fandral Staghelm'in oğlu Valstan Staghelm'in verdiği zincir görevleri izlerseniz savaşın ayrıntılarını öğrenebilirsiniz. Hikâye hakkında daha da fazla ayrıntı öğrenmek için şurayı okuyabilirsiniz: http://www.worldofwarcraft.com/info/underdev/1p9/shifting-sands.html

Not 2: Bu tür hikâyeler kitaplar halinde WoW'un içine birçok yere dağılmış durumda. Bulduğunuzda üşenmeyip okumanızı öneririm.

BÖCEK EZME ZAMANI

RAQ BWL'ye göre nispeten kolay olduğundan takım kuruluşunda onun kadar katı kurallar bulundurmuyor. Yalnız bazı boss'lar için belli sınıflar şart. AQ mobları çoğunlukla nature hasarı verdiğinden nature direncini artırmanız faydalı olacaktır, düşükse yanınıza birkaç Greater Nature Protection potion alın. Gelelim boss'lara.

1) Kurinnaxx

Kurinnaxx iyi beslenmiş bir çöl örümceği. Geniş bir aggro mesafesine sahip olması ve gizlenmiş Rogue'ları görmesi özellikleri arasında yer alıyor. Böceğimizin iki ana saldırısı var. İlk olarak önündeki ilk kişiye Cleave atarak ağır hasar veriyor. Ardından gelen Mortal Wounds (15 sn) ise alacağı Heal'ı %10 azaltıyor ve dispell edilemiyor. Bu nedenle 3 debuff alan tankın aggroyu diğer tanka vermesi gerekiyor. İri böceğin diğer saldırısı Sand Trap (ST) geniş bir alana 1900 hasar vuruyor, Caster'lara Silence koyuyor ve vuruş şansını %75 düşürüyor. Kuri kendini toprağa gömdükten sonra o alandan uzaklaşmak (Blink, Sprint vs.) için kısa bir süreniz oluyor. Dip dibe durmamanız da yararlı olur. Kuri geri dönerken tanklar saldırıya geçerek ST yiyecek kişiye

■ Ayamiss %50 sonrası aşağı iniyor. Yakın menzil DPS onu sevgiyle kucaklasın.

■ AQ kapılarını açan şanslı grup içindeyseniz böcek binek alma şansına sahipsiniz. Böceğiniz %150 hıza sahip çirkin bir hayvan.

■ Bunun AQ'la alakası yok. Bu ay bu arkadaşı yıkarak ilk legendary silahımız "Thunder Fury"ye kavuştuk da, haber vereyim dedim. :)

■ Caster'lar Ossi'nin debuff'ıyla gaza gelirse o da Caster'ların üstüne gelir.

kaçması için zaman kazandırabilir. Ayrıca yandan saldıran tanklar aggroyu tutanın Mortal Wound yemesini geciktirebilir. Caster'lar dengeli DPS yapabilirler, ama abanıp aggro çekmeyin. ST yerseniz boş durmayın, potion ve bandaj kullanın. Rogue'lar ikincil tanklara yakın durmalı ve HP'leri düştüğünde Vanish koymalı ve uzaklaşarak bandaj basmalılar. (Çünkü Heal tanklarda olacak.) Kuri mezarlığa uzak olmadığından ölen canlanıp savaşa dönebilir.

2) General Rajaxx

Rajaxx Nightelf savaşında orduları komuta eden bir Qiraji komutanı. Kendisi Shifting Sands Savaşı'nda Qiraji'yi komuta etmesiyle hatırlanır. RP oynayanlara Rajaxx'ın Nightelf'lerin en nefret ettiği canlılardan biri olduğunu hatırlatırım. Rajaxx saldırmadan önce üzerinize dalga dalga askerleri saldıracak. Boss dâhil tüm moblar Ice ve Trash mobların hepsi Fear-Stun Lock yiyor. Gelecek dalgalar şu şekilde:

1.Dalga: Captain Qeez (Intimidating Shout), 2x Swarmguard Needler (SN), 4x Qiraji Warrior (QW)

2.Dalga: Captain Tuubid (Aggro çektiren bir Attack Order), 3x SN, 3x QW

3.Dalga: Captain Dren (AoE Lightning), 5x SN, 1x QW

4.Dalga: Captain Xurrem (AoE Knockdown), 3x SN, 3x QW

5.Dalga: Major Yeggeth (Blessing of Protection, tanka 900 Cleave koyuyor), 4x SN, 2x QW

6.Dalga: Major Pakkon (Sweeping Slam), 2x SN, 4x QW

7.Dalga: Colonel Zerran (Dispell edilebilen bir Enlarge büyüsüyle askerleri fazladan hasar), 3x SN, 3x QW

8.Dalga: General Rajaxx (Thunder Clap ile herkesin HP'sini yarıya düşürüyor.)

Rajaxx yolu aralıksız savaşlar içerdiğinden mana durumunuza dikkat etmelisiniz. Kuri'nin ölümüyle 5 NPC (L. General Andorov ve 4 Kaldorei Elite) spawn olacak. Savaş boyunca bu NPC'lerin hayatta kalması gerekiyor. Onları Paladin buff'ları ve Heal ile destekleyebilirsiniz. Herkes hazır olduktan sonra Andorov'la konuşun.

Dalgalara karşı taktiğiniz kabaca şöyle olacak: Dalga odaya girdiğinde bir Warrior bunların ilgisini çekecek ve bir Warlock Chain Fear'a başlayacak. Bu arada Crowd Control (Root, Frost Nova, AoE Fear) kullanılabilir. NPC'ler her gördüklerine saldıracağından onları gözden kaçırmamak için /target lieu makrosunu kullanabilirsiniz. Moblar Fear yedikten sonra Main Tank (MT) kaptanı tutacak, aksi takdirde Healer'lara dalıyor. Moblar Fear, Root ve Freze ile tutulabildiğinden önce kaptanları temizleyebilirsiniz. Kaptandan sonra Hunter's Mark ile önce kanatlı tipleri sonra diğerlerini teker teker avlayın. Tek mob kaldığında Alliance iseniz Judgement of Wisdom kullanarak, Horde iseniz yavaş davranarak mana doldurmalısınız. Çünkü bir dalga biter bitmez diğeri gelecek. Captain Drenn AoE'si nedeniyle sık sık Andorov'u çektiğinden özellikle dikkat etmelisiniz. Bu arada diğer moblar Fear'da kalmazsa veya aggro kaçırılırsa ölüm hızlı gelecektir. Diğer dalgalar öncekilerin tekrarı olacak.

Andorov Rajaxx'ın aggrosunu çektikten sonra DPS'ye başlayabilirsiniz. Andorov Knockdown yemediğinden onun dışında tek tank yetecektir. Diğerleri bodoslama dalabilirler. Fakat her Thunderclap'ten sonra aggro kaybedileceğinden bu arada DPS yapmamalısınız. Rajaxx'ın AoE Knockback'i ile HP'niz yarıya düşecek. HP 200'ün altına düşmedikçe paniğe gerek yok. Andarov'un ve aggro çalmasına karşı tankın Heal'ına dikkat edin yeter. Kaldorei Elite'lerin hayatta kalması da DPS'yi artıracaktır.

3) Moam

Üçüncü boss Moam'a giderken yolda ona benzeyen Trash moblar manalarını doldurunca grubu patlatıyorlar. Bunlara karşı sürekli Drain Mana yapılmalı. Moam'da bunların gelişmiş bir versiyonu. Bu mana hastasına karşı iki taktik bulunuyor:

A) 3 Priest – 3 Warlock Taktiği: Tüm Warlock ve Priest'ler Drain Mana yapmalı. Bu arada Moam'ın üzerinde devamlı Viper Sting bulunmalı. Moam'ın manası dolarsa ölürsünüz. Diğer oyuncular DPS yapa-

■ Son yamayla eklenen kum fırtınaları çöl atmosferini tamamlıyor. Bu resimde de Ossi bizim Curse of Tongues'u tamamlıyor.

■ Bir grup yumurtalar ile uğraşırken diğer grup gelen elit böcekleri kesmeli.

caklar. 90 sn. sonra 3 tane Elemental spawn oluyor. Warlock'lar bunları Banish'de tutmalı. Bu arada Priest'ler Mana Burn'e devam edecekler. Moam sonrası Elemental'leri kesebilirsiniz. Savaş sırasında anahtar oyunculardan biri inerse Druid'lerden biri Innervate edebilir. Bu arada yanınızda mutlaka mana potion bulunsun.

B) Üçten az Priest ve Warlock Taktiği: İlkine göre oldukça zor olsa da inat edenler için şöyle bir taktiğimiz var: Priest ve Warlock sayınız üçten azsa Moam 80 saniye içinde patlayacaktır. Patlama sonrası az miktarda manayla taş formuna girecek. Wipe olmazsa kalanlar hemen Drain Mana'ya başlasınlar. Taş formu bir süre daha devam edecektir. MT ve Healer'lar hariç herkes Moam'dan uzaklaşsın. Bu arada MT bir Greater Arcane Protection potion içsin. Moam bir kez daha patlayacak ve manası sıfıra düşecek. Taş formuna girdiğinde Elemental'lere banish yapın veya direkt kesin.

4) Buru the Gorger

Buru üzerine terlikle vurmak istemeyeceğiniz kadar büyük bir böcek. Buru, taktiği doğru uygulandığında RAQ'ın en kolay ve eğlenceli boss'u haline geliyor. Buru savaşı iki fazda gerçekleşiyor:

Faz 1: Buru rasgele seçtiği birini kovalamaya başlayacak. Bu arada yukarıdan yumurtalar geldiğini göreceksiniz. Bu yumurtalar patladığında Buru'ya hasar veriyor. Yapmanız gereken yumurtaların HP'sini düşük yüzdede tutup Buru yanına geldiğinde patlatmak. Bunun için raid'i ikiye ayıracağız. Bir grup yumurtaları %5'e getirirken diğer grup gelen elit böcekleri en kısa sürede temizleyecek. Yumurtalar hazır olunca aggro kimdeyse yumurtaya doğru koşacak. Burada koordinasyon Hunter's Mark ile sağlanacak. Bu fazda derin sulara gitmemeye dikkat edin. Ayrıca çok tepelere çıkarsanız Evade olabiliyor.

Faz 2: Buru'nun HP'si %20'ye geldiğinde kabuğu açılarak sağa sola saldırmaya başlıyor. Burada tanklar Greater Nature Protection Potion içebilirler. Elit böcekler gelmeden abanıp büyük böceğe terlikle (Dev Terlik of the Dragon) vurun. 30 sn içinde kesmezseniz ölürsünüz.

5) Ayamiss the Hunter

Ayamiss kelebek gibi uçan arı gibi sokan bir boss. Bu çarpışma da iki faz halinde gerçekleşiyor. Ayamiss ilk fazda havalanarak yalnızca menzilli ataklara açık hale geliyor.

■ Buru'nun tepesi atınca(!) kısa sürede bol DPS ile kesilmeli. Yoksa üzerinize nature hasarı ve böcek yağıyor.

İkinci fazda ise yere iniyor. Savaş başladığında Melee oyuncular Altar'a doğru koşarak larvaları temizlemeliler. Ayamiss belli aralıklarla oyuncuları Altar'ına ışınlayacak. Işınlanan kişi yanında beslenmeye niyetli larvalardan bulacak. Eğer larvalar ışınlanan oyuncuyu öldürürse güçlü elitler geliyor. Bu arada Ayamiss 1000'er nature vuran bir AoE'ye başlayacak. Ayamiss AoE sonrası yeni böcekler çağıracak. Bunları AoE ile temizlemelisiniz. İlk fazda Hunter'lar Sting'leri ile bol DPS yapmalılar. İkinci faz Ayamiss'in HP'sinin %50'ye inmesiyle başlayacak. Arada tekrar böcekler gelecek.

6) Ossirian the Unscarred

Ossi (çok samimiyiz ya) RAQ'da karşılaşacağınız son boss. Savaş başladığında belli aralıklarla ortaya çıkan kristaller göreceksiniz. Amacınız Ossi'yi bunlara çekmek olacak. Kristallere Ossi yakındayken dokunduğunuzda 1000 hasar ve 45 sn süren bir debuff alıyor. Bu debuff ile farklı hasar türlerinden birine karşı dirençsiz kalıyor. Ossi aynı anda birden fazla debuff taşıyabiliyor. MT Ossi'yi debuff bitmeden bir sonraki kristale çekmeli. Bu arada debuff'ına göre saldırmaya devam edebilirsiniz. Fakat "Ehehe 2000 vurdum!" diye gaza gelip abanırsanız Ossi'nin ayak numarasını (sanırım 200'dü) öğrenebilirsiniz.

Kristaller gayet geniş olan haritanın farklı bölümlerinde (aynı anda ikişer tane) ortaya çıktığından başta herkesin bineğinde olması gerekiyor. Boss'u çekecek kişi aggroyu kaptığı anda ilk çıkan kristale doğru koşmalı, tabii grupta. Ossi debuff aldığında kendine yapacağı bir buff ile daha hızlı hareket etmeye başlayacak ve verdiği azami hasarı 13.000'e çıkaracak. (Şahsen ben 10 gibi bir hasar yemiştim. Sonradan tamire gidince çok(!) eğleniyorsunuz.) Bununla da yetinmeyerek gruba Curse of Tongues atacak. Unutmadan: MT Ossi debuff yemeden aggro çekmemeli, aksi takdirde tek vuruşta WoW cennetini boylar. Druid ve Shaman'lar şekil değiştirebildiğinden Ossi'yi peşine takma (Kite) görevi için idealler. Tavsiyem Ossi'yi saat yönünde koşturmanız. Dikkat etmeniz gereken şeyler ne yazık ki bu kadar değil. Ossi aggrosu en yüksek olan kişiye bir debuff yaparak etrafında bir tornado oluşturuyor. Tornadoyu yiyen kişiler Stun olurken dispell edilemeyen sağlam bir DoT yiyorlar. Bu arada imdadına offtank koşmalı. Çünkü MT debuff yediğinde Ossi bir başkasına dönüyor ve debuff sonrası tekrar MT'ye dönüyor. Debuff'a karşı tek çareniz nature direncinizin oldukça yüksek olması. Bu arada menzilli hasar verenlerin ayakta olması çok önemli, çünkü Ossi'yi yıkan onlar olacak. Savaş yaklaşık 8–10 dk sürdüğünden ölenin koşmasını öneririm. Debuff'lı Ossi'yi iki DoT fazla koysanız faydanıza.

Ossi Notları:

- Main tank ve offtank ihtiyaçlarına göre Swiftness potion kullanabilirler.

- Önceki boss'lardaki "bandaj bassın, bandajı olmayana kız vermiyoruz" cümlesini burada da ısrarla tekrarlıyorum. Çünkü Ossi'nin AoE Knockback'inin verdiği hasarı kapatmak Healer'ların çok manasına mal olacak.
- Kristallerin durumunu ve gidilecek yeri mini mapten bir kişi işaret etmelidir. Birden fazla kişi atlarsa kargaşa doğar. Aynı şekilde iletişim programında da (Team Speak veya Ventrilo) tek kişi konuşmalıdır. Son söylediğim tüm raidler için geçerli.
- Raid grubu Ossi ve bir sonraki kristal arasında bulunmalı. Böylece Knockback geldiğinde kristallere doğru uçacaksınız.

RAQ son bulduğuna göre sıramı gönül rahatlığıyla Burak'a devredebilirim.

BURAK'TAN WORLD OF WARCRAFT İPUÇLARI

Aslında WoW ile ilgili ipuçları saymakla bitmez. Ama herkesin bir iki numarası vardır öyle değil mi? Aşağıdaki ipuçlarının hikâyesi ise şöyle: Sinan benden WoW ile ilgili ipucum olup olmadığını sordu. Tabiî ki vardı. Ama bu konuda loncamdan da yardım istediğimde ipuçlarının sayısı arttıkça arttı ve harika bir dosyacık haline geldi. İşte aşağıda benim ve arkadaşlarımın WoW ile ilgili biriktirdiği minik ipuçları.

1) Kayık Questi: Un Goro'nun haritasına şöyle bir bakın. Bir yılanı andıran su yolunu görüyorsunuz değil mi? İşte o yolun en güneyinde gördüğünüz bir dizi minik gölün en küçüğünde bir kayık var. Gidip o kayığa tıklayın. Kayıkta bulduklarınız size toplamda 80.000 civarında tecrübe puanı verecek bir dizi quest'i başlatacaktır. Ama görevi aldıktan sonra tek başınıza yapabilmenize karşın bir dizi koşuşturmaya girişeceğinizden dolayı sıkılmamak için yanınıza bir arkadaşınızı da almanızı tavsiye ederim. –Köroğlu

2) Giant Zapper: Feralas'a Alliance tarafında girdiğinizde hemen iskelenin yanında bir goblin göreceksiniz. Ondan aldığınız bir quest'i yapmanız için size giant'ları küçülten bir « zapper » verecektir. Böylelikle Elite giant'ları küçültüp rahatça öldürebilirsiniz. İpucu ise bu aletin Feralas'taki tüm devler üzerinde bir « küçültücü » etkiye sahip olması. Bunu bilmeyen birçok oyuncu devleri 3–4 kişi bir arada öldürmeye çalışıyor. Küçültünce giant'lar elite olmaktan çıktığı için düşürdükleri eşyaların kalitesi de düşüyor ama eğer giant'ları öldürmek üzerine kurulu bir quest'iniz varsa bu alet sayesinde rahatça tek başınıza quest'inizi tamamlayabilirsiniz.

■ Ossi debuff'ı alabilecek yakınlığa gelmeden kristallere dokunmayın.

■ "Hıııı! Bir daha yumurtalarıma dokunursanız velinizi çağıracağım!"

3) Sabertooth: Bu kedicik 1.0 attack speed'i nedeniyle Hunter'lar arasında oldukça popüler bir hayvancıktır. Çoğu Hunter Beast Track açıkken etrafta koşuşturarak aramaya çalışır. Hele bir de tame için level'ınız ucu ucuna yetiyorsa bu bir sürü add ile boğuşabileceğiniz anlamına geliyor. İpucumuz ise şöyle: Badlands'te bu kediciğin spawn ettiği 3 alanı birden Hawk Eye ile inceleyebileceğiniz bir tepecik mevcut. Bu tepeceğin üzerine çıkarsanız tüm spawn noktalarını güvenle tarayabilirsiniz. Bu güvenli bir nokta olduğundan, en fazla 1 yaratık geliyor. Siz ise rahatça kediyi görür görmez harekete geçerek avantaj elde ediyorsunuz. 4 saat spawn süresi olduğu için biri kesmeden ya da almadan kediye hızlı ulaşmanız önemli. Etrafta koşarak ararsanız bu arada birileri kediyi öldürebiliyor ya da kapabiliyor. – Elthanas

4) Düşük levellarda para getiren ot ve iksirler

Herbalism:
-Swiftthistle
-Kingsblood
-Fadeleaf

Alchemy:
-Frostoil
-Swiftness Potion
-Ameth

5) Bir iki farklı quest yeri:

- Feralas'ta 44,10 koordinatları civarında bir elf var. Konuştuğunuzda sizi The Twin Collosals'ın tepesine gönderiyor. Burada bulunan başka bir elften paraşüt alıp aşağı atlayabiliyorsunuz. Bir nevi yamaç paraşütü yani.
- Booty Bay'de Captain's Chest diye bir görev alıyorsunuz. Bunu tamamladıktan sonra 2 tane daha dev kesiyorsunuz ve kaptandan ödüller alıyorsunuz. Bunlardan biri Janeiro's Point'te (23,71) diğerini de bir questi yaparak summon edebiliyorsunuz.
- Winterspring'te Darkwhisper Gorge'un en güney kısmına geçmeyi başarırsanız orda bir elf sizi bekliyor olacaktır. Bu Elf'ten Winterspring'teki Moonkin'erin Elune ile olan bağlantısını çözebileceğiniz bir quest zincirinin ilk halkasını alabilirsiniz.

-Tıriska

6) Epic atınız yoksa denemeyin: Winterspring'de dağın tepesindeki Haleh'in yanına gitmek için o elite dragonlarla dolu mağaradan geçmeye gerek yok. Dağın etrafında dolaşıp, atınızla yapacağınız güzel bir atlayışla Haleh'in yanına çok daha kolay çıkabilirsiniz.

7) Bomboş 2 adet Thorium Ore rotası: Thorium Ore'lar her server'da kapış kapış gider ve thorium rotaları üzerinde genelde çok fazla yarış olur. Herkesin bildiği thorium rotası Eastern Plaguelands'tir. Oysa ki çok az kişinin bildiği 2 thorium rotası daha var. Ben bunlardan birini vereceğim, diğerini kendime saklayacağım.

Winterspring'in güneyinde 60–62 Elite'ların olduğu Frostwhisper Gorge vardır. Level 60 olarak burada aggro çekmeden dolaşabilirsiniz. Burada 6 adet ore noktası bulunur. Spawn beklerken gorge'un çevresinde Black Lotus arayabilirsiniz. Özellikle Gorge'un doğusundaki yıkıntılarda 2 adet Black Lotus spawn noktası bulunmaktadır.

– Melek

Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

HAHA! YİNE BEN!

Merhaba sayın okurlar. Gördüğünüz üzere, yine beceremedim. Yine yüzüme gözüme bulaştı karizmatik veda planım. Bakın anlatayım olay nasıl gelişti:

Askere gitmeme bir hafta kala Sinan aradı. "Tuna çok acil yardımına ihtiyacım var, Konsol Ustası bize küstü, senin dışında kimseyi kabul etmiyor" dedi. "Dünyanın dört bir köşesinden en ünlü yazarları çağırdık, önüne son model konsolları dizdik, yine de başarılı olamadık" diye de ekledi. "Bunu ancak sen başarabilirsin Tuna..!"

Eh, vatani görev belki beklemez ama dergi de beklemiyor. Sinan'ın önünde boynumuz da kıldan ince olduğu için (irice bir insan kendisi), son bir kez daha karşınızdayım (sanıyorum ki; zira acemilik eğitiminde acil bir telefon alıp yeni bir yazı istenme olasılığını da göz önünde bulunduruyorum).

Bu ay, sarsıcı haberler veya yepyeni oyunlar bulamayışınızın sebebi yazının aceleye gelmiş olması değil. Bildiğiniz gibi E3 çok yaklaştı ve firmalar da tüm kartlarını burada oynayacak. E3 yaklaştıkça sesi soluğu kesilen yapımcılar, biraz da bizim gibi dergi editörlerini düşünseler de haber bulmak için çırpınmasak, değil mi?

Şimdi sizden isteğim, eğer kabul ederseniz, önünüzdeki sayfaların tadını çıkarmanız, E3'ü sabırsızlıkla beklemeniz ve PS3 için para biriktirmeniz (PS3'ün fiyatı en son dedikodulara göre 500? olarak belirlendi bu arada, söylemeden geçemeyeceğim).

Gelecek ay da ismimi burada görürseniz bilin ki başım belada. Ya gizli gizli dergiye yazı yolluyorum, ya askerden kovuldum (yok böyle bir şey ya), ya da o kadar keyifli bir askerlik yapıyorum ki önümde bilgisayar, yanımda konsollar, oturmuş işimi yapıyorum demektir (insan hayallerle yaşar).

PLAYSTATION 2'NİN EN İYİ OYUNLARI 38 LİRA

PLATINIUM SERİSİ, MUHTEŞEM OYUNLARLA GELDİ

Sony'nin yurtdışında büyük beğeni toplayan Platinum serisi, PlayStation 2 oyuncuları için raflardaki yerini aldı. PS2'de 400,000'ün üzerinde satmış olan oyunlar, Platinum adı altında toplanarak oyunculara hem uygun fiyatlı, hem de doyasıya oyun zevki yaşatıyor. Aral İthalat tarafından satışa sunulan 'Platinum Serisi' 38 YTL'ye satılıyor.

Platinum serisinde yakın zamanda çıkmış en iyi PS2 oyunları var. Şu anda piyasada F1 2005, God Of War, Moto GP 4 ve Tekken 5'i 38 liraya bulabilirsiniz. Mayıs ayında ise Platinium serisindeki çeşitlilik hızla artacak: Ratchett and Clank: Gladiator, Gran Turismo 4, Eye Toy Play 3, Soul Calibur 3 ve WRC Rally Evolved gibi oyunlar çok yakında raflarda. ■

MECH SAVAŞI MI İSTEMİŞTİNİZ?

CHROMEHOUNDS

Mech oyunlarını çok sevmeme rağmen, bir türlü şöyle keyfini çıkartarak bir Mech oyunu oynayamamışımdır. Sırf Chromehounds yüzünden de bir Xbox 360 alırsam, şaşırmayın.

Öncelikle belirtmekte fayda var, saf bir Mech oyunu Chromehounds. Yani aracınızdan inmek, koşturmak, silahla adam öldürmek falan, bunları hiç düşünmeyin bile. Sadece birbirinden detaylı, devasa Mech'lerimiz var. Oyunun demosunda üç farklı Mech görülüyordu: Sniper, Assault ve Gunner Hound olarak ayrılan bu üç farklı Mech tipinin oynanışı birbirinden tamamıyla farklı. Sniper, adından da anlaşılacağı üzere düşmanlarını çok uzaklardan haklamakta ve Mech'lerin parçalarına hasar vermekte uzman. Fakat dev tetikçi tüfeği dışında fazla silahı olmamasından dolayı yakın dövüşte direkt yere iniyor. Yavaş olan (fazlasıyla yavaş) Gunner sınıfıysa tam bir ayaklı cephanelik. Roket atarlardan, dev makinelilere ve plazma toplarına kadar birçok ağır silahla donatılmış Gunner'ı sabrı olan kişiler tercih etmeli. Gördüğümüz son Mech tipi Assault da tam ortalama bir sınıf. Hızlı hareket ediyor, az vuruyor ama bir Gunner'ın onu yakalaması için detaylı bir strateji hazırlaması gerekiyor.

Grafiksel olarak X05'teki hali bile yeterince iyi görünen Chromehounds'un senaryosu ve oyun tipleri konusunda henüz bir bilgi açıklanmadı ama E3'te her şeyin ortaya çıkacağına emin olabilirsiniz. ■

▸ **Yapım** FromSoftware ▸ **Dağıtım** SEGA
▸ **Platform** Xbox 360 ▸ **Çıkış Tarihi** Temmuz 2006

PATOS FUTBOL ATEŞİNİ YAKIYOR

PES TURNUVASI

Dünya Kupası'nın heyecanı başlamak üzere. Türkiye 2006 dünya kupasına katılamadı ama futbol tutkunları başka bir dünya kupasına gidiyorlar. Mayıs ayı boyunca İstanbul, Ankara ve İzmir'deki üniversitelerde gerçekleşecek olan "Patos Football Fever" etkinliği boyunca Playstation2 tutkunları doyasıya Pro Evo Soccer 5 oynayacak ve kazananlar haziran ayında Fransa'da gerçekleşecek olan Elektronik Sporlar Dünya Kupası'nda Türkiye'yi temsil edecekler.

Üniversitelerde kurulacak olan özel stadyumlarda gerçekleşecek olan turnuvanın yanında Şansal Büyüka ve Erman Toroğlu da üniversite öğrencileri ile buluşuyor. Ünlü futbolcuların imza günlerinin yanında, top sektirme ve penaltı yarışmaları, top cambazlarından gösteriler ile dev ekranlardan turnuva maçları da izlenecek. Detaylı bilgi için www.ffever.com ■

GTA KOPYASI MI? RESMEN GTA BU YAHU!

SAINT'S ROW

» Bir şehir düşünün. İstediğinizi yapabildiğiniz, istediğiniz araca binebildiğiniz, istediğiniz kişiyi öbür dünyaya yollayabildiğiniz. Kendinize evler alabildiğiniz, kıyafetinizi istediğiniz biçimde değiştirebileceğiniz kocaman bir dünya... Evet GTA'dan bahsediyorum ama bu formülü aynen Saint's Row'a da uygulayabilirsiniz.

GTA'nın yeni nesil kuzeni olarak adlandırabileceğimiz oyunumuz, kocaman bir şehri ele geçirmek isteyen bir adamın hikayesini anlatıyor. Şehri ele geçirmek için yavaş ama etkili bir biçimde hareket edeceğiz. "Activities" adı verilen görevler (paparazziden kaçmak, soygun yapmak, araç çalmak vb.) ile ilk aşamada küçük görevler yapacağız. Yeterince şöhret ve paraya sahip olduktan sonra haritada küçük çetelerin yerleri açılacak. Bu noktalara giderek çetelerle bağlantı kuracağız ve bir süre sonra da işler büyüyecek.

Kazandığımız parayla, yoldan yürüttüğümüz bir arabayı modifiye etmek ve bunu ebediyen saklamak, Saint's Row'un GTA'dan araklarından. Karakteriniz ne kadar kaliteli giyinirse o kadar fazla saygı kazanması da Godfather'dan aşırılmış derim ben.

Havok 3 fizik motoru sayesinde parçalar (insan ve araba) havada uçuşuyor, grafikler inanılmaz gözüküyor ama oynanışa biraz orijinallik getirilmezse, Saint's Row basit bir GTA kopyası olmaktan ileri gidemeyecek gibi geliyor. ■

▸ **Yapım** Volition ▸ **Dağıtım** THQ ▸ **Platform** Xbox 360 ▸ **Çıkış Tarihi** Ağustos 2006

INTERCEPTOR'IN İÇİNDEN "THE ROCK" ÇIKTI...

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

» NOSTRA organizasyonu kirli işler çevirmektedir (ayakkabı boyamak elleri kirletir tabii, ehe ehe... Tamam sustum – Blx). Birtakım gizli teknolojileri karargahlarında saklamakta ve bunları kötü emellerine alet etmek için bekletmektedir. Bu iş Alex Decker'ın hiç hoşuna gitmez ve Interceptor'ı kaptığı gibi NOSTRA'ya savaş açar. Hemen ardından olaylar gelişir ama o kısmını henüz bilmiyoruz.

Önceki Spy Hunter'larda ne oluyordu; alıyorduk üç aşamalı arabamızı, son derece sıkıcı pistlerde gezdirip duruyorduk. Arada bir şeylere de ateş ediyorduk ama hatırımda değil, kusura bakmayın. Yeni Spy Hunter ise tam anlamıyla ikiye ayrılmış: Araç görevleri ve Alex "The Rock" Decker'ı kontrol edeceğimiz diğer bölümler. Yalnız yanlış anlamayın; dilediğimiz zaman aracımızdan inip Ramboculuk oynayamayacağız. Hangi görev, ne buyuruyorsa, ona göre davranıp akıllı olacağız.

Aracımız yine farklı şekillere girecek. Asfaltta araba, suda hız motoru, dar alanda da kısa paslaşma olacak (ehe ehe). Araba ve hız motorunun özellikleri birbirine çok benzer. İkisinde de makineli tüfekler ve salvo roketleri kullanılır halde bulunacak. Dilediğimizde zamanı yavaşlatıp birden fazla hedef seçebileceğiz. Motosiklet şekline geçtiğimizdeyse sadece makinelilerimiz aktif olacak ama diğer araç tiplerinden çok daha çevik hareket edebileceğiz.

Alex Decker olarak oynanan bölümlerde Alex türlü türlü silahları envanterinde bulundurabilecek ve güçlü bir insan olduğu için de yakın dövüşte rüzgâr gibi esecek. Terminal Reality, yakın dövüş konusunda çok iyi bir iş başarıyor ve gerçekten bir düşmana vurduğunuzu hissedebiliyorsunuz (demoda gördüm, oradan biliyorum). Eğer araç ve ayaküstü görevlerini başarıyla oyuna taşıyabilirse, Terminal Reality'nin yeni Spy Hunter'ı oynanmayı hak eder. ■

BASKET ATARKEN ATEŞ TOPUYLA SAVRULMAK

HOOPWORLD

▸ **Yapım** Streamline Studios ▸ **Dağıtım** Yok ▸ **Platform** Xbox 360 ▸ **Çıkış Tarihi** Mayıs '06

» Bu oyunun iki özelliği var: Birincisi dağıtımcısı yok çünkü Xbox Live! Arcade üzerinden dağıtılacak. Yani Xbox Live!'a bağlanacaksınız, oyunun parasını kredi kartınızla ödeyeceksiniz ve oyun Xbox 360'ın sabit diskine kurulacak. İkinci özelliğiyse, Xbox 360'ın ilk parti oyunlarından biri olacak olması. Parti oyunu demek, birçok arkadaşın yan yana gelip çığlıklar atarak eğlenmesi demek. HoopWorld de tam anlamıyla bu tipte bir oyun. 3'e 3 basket maçları yapılıyor özetle ama basket atmanın yanında o kadar çok şey yapıyorsunuz ki basket atmanız gerektiğini unutacağınız anlar oluyor.

Fantastik mekanlarda, hepsi birbirinden uçuk karakterlerle mücadele edeceğimiz HoopWorld, sayı ve hareket puanları üzerine kurulacak. Ne kadar enteresan hareket yaparsanız (ışık efektleriyle sekiz metre havaya fırlamak, tam bu sırada etrafa yıldırım yağdırmak, yere inince depreme yol açmak gibi), o kadar çok hareket puanı alacaksınız. Basket atmak için de tek bir potamız yok. Birçok pota var etrafta ve bazıları zaman zaman farklı etkilere yol açacak özellikler sunuyor. Mesela altın rengi olanlar hareket puanlarınızı ikiye katlıyor, siyah olanlarsa rakip takımdan puan düşürüyor. Kaybetmeye yakınsanız, siyah potaların peşinden koşacaksınız demektir.

Dreamcast'teki Power Stone gibi her saniyesi hareketli, renkli ve eğlenceli bir oyun HoopWorld. Oynanışta asgari sorunla piyasaya çıkarsa, Xbox Live üzerinden veya ev ortamında gülücükler saçan birçok insan oluşacaktır. ■

KURAL BİR: GECE DIŞARIDA KALMA

RULE OF ROSE

Bazen gerçekten "neden Japon olmadım?" diye sorgularken buluyorum kendimi. Bunu en son yaptığımda bir Japonca kursuna yazıldım ve sonunda kurstaki tüm kurları tamamladım, o derece de ileri gidebiliyorum. Bu bana çeşitli Japonca oyunları oynama şansı yaratmış olsa da, o oyunlara ulaşamadıktan sonra ne yapayım ben Japoncayı?

Bakınız, Rule of Rose'u örnek alalım. Taa Ocak ayında Japonya'da piyasaya çıktı ama hani, nerede bu oyun? İngilizcesi çabuk çıkar ümidiyle bir süre bekledim ama oradan da bir haber çıkmadı. Oysa ki oyunu oynayanlar ne kadar mutlu olduklarını o forum senin, bu forum benim yazıp duruyorlar.

1930'larda geçiyor Rule of Rose. Jennifer adındaki küçük kız (13 yaşında) bir gece dışarıda fazla kaldığı için garip bir hava gemisine vahşi köpekler tarafından götürülür (o devirde durum böyleymiş). Bu gemide kendisine bir köpek de katılır ve köpek ona bulmacaları çözmekte yardımcı olmaya başlar (1930'da İngiltere'deki gizemli hava gemilerinde mutlaka bulmacalar da bulunur). Jennifer'ın bu gemideki düşmanları dokuz kollu yaratıklar veya asit atan bitkiler de değildir üstelik. Onu diğer çocuklar rahatsız etmektedir.

Sakin sakin ilerlerken üstünüze yaratık fırlatarak sizi korkutmaya değil; yavaş yavaş sinirlerinizi bozmaya yönelmiş bir korku oyunuyla karşı karşıyasınız. Silent Hill ve Resident Evil'dan sağ çıkmış olanların gözü bu oyunda olsun. ■

▸ **Yapım** SCE ▸ **Dağıtım** SCE
▸ **Platform** PS2 ▸ **Çıkış Tarihi** Henüz açıklanmadı

YENİ NESİL GELİYOR

XBOX 360

Çıkış tarihi: Dünyanın her yerinde piyasada.
Türkiye durumu: Türkiye'de resmi olarak satılmasına (kesin olmayarak) 16 ay gibi bir süre kaldı.
Gelişmeler: Microsoft'un bu ayki hedefi Japonya oldu. E3'ü bir kenara bırakan Microsoft, Japonya'da yeterli satış yapamamasından dolayı farklı stratejilere yönelmeye başladı. Bunlar arasında, sadece Japonya'da satışa sunulacak oyunlar ve Bandai, Namco gibi firmaların eski oyunlarını Xbox 360'a uyarlama projeleri yer alıyordu. Xbox 360 Japonya'da çıktıktan sonra bile GameCube'ün hala Xbox 360'dan fazla satması, Microsoft'un gücüne gitmiş gibi görünüyor. ■

PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Tüm dünyada Kasım ayında piyasada.
Türkiye durumu: Sony Eurasia tarafından, Avrupa çıkışıyla büyük ihtimalle aynı zamanda ülkemizde olacak (Kasım!).
Gelişmeler: PS3 oyunları veya sistem hakkında elimizde bilgi yok ama PS3 "Lifestyle" hakkında birtakım gelişmeler geçen ay içerisinde basını mesgul etti. PS3'ün Xbox Live benzeri online network hizmeti Lifestyle sayesinde, kendinize blog sayfaları oluşturabilecek ve listenize eklediğiniz arkadaşlarınızın bu sayfanızdan istedikleri bilgiye ulaşmasına izin verebileceksiniz. PS3'ünüzün sabit diskinde bulunan herhangi bir dosyayı, izin verdiğiniz kullanıcılarla paylaşmak da size kalmış. ■

NINTENDO REVOLUTION

Çıkış tarihi: Kasım ayı olarak açıklandı. Avrupa içinse Aralık ayını beklememiz gerekecek.
Türkiye durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından, Avrupa'yla aynı anda getirileceği açıklandı.
Gelişmeler: Iwata, Revolution'ın aynı anda tüm dünyaya dağıtılmasının imkansız olduğunu belirterek, zaten PS3'le rekabet etmediklerini vurguladı. Bir gelişme de Revolution'ın veri saklama olanaklarıyla ilgili. Konsolda bulunacak iki USB girişine dilersek sabit disk bağlayabilecek veya SD kart girişi sayesinde 8 GB'a kadar veri depolama imkanı sunan SD kartları takabileceğiz. ■

TOKYO'DAN XBOX 360'A OYUN YAĞMURU

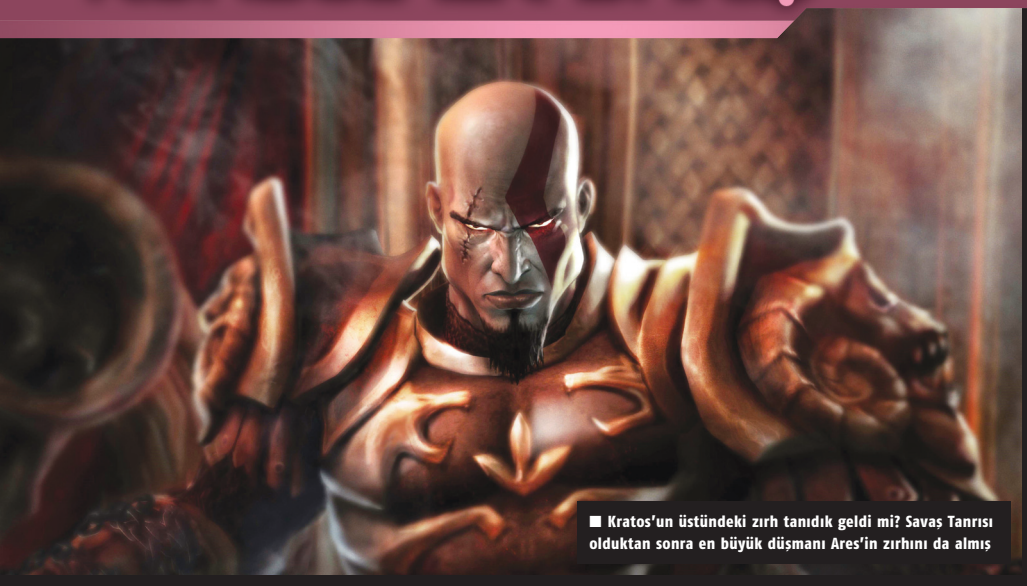
Anime severler için üç yeni oyun Xbox 360'a geliyor: Bandai'den bir adet Gundam, Nisan ayında TokyoTV'de yayınlanmaya başlayan Zegapain ve 180'inci bölümüne ulaşan Naruto. Gundam ve Zegapain'de dev Mech'lerin kontrolünü alacağız, Naruto'da ise ne yapacağımız halen belirsiz. GameCube'deki Naruto oyunlarından farklı birtakım oyunlar göreceğimizi düşünüyorum. Bir oyun da Square ve Game Arts işbirliğiyle hazırlanıyor ve şu anki adı Project Slyph olarak belirlenmiş durumda. Shoot'em Up olacağı söylenen oyunun görselleri E3'te yer alacak.

JAPONYA'NIN EN HIZLI VE ÖFKELİSİ

Nefesimizi tutarak izlediğimiz The Fast and the Furious'ın oyunu Genki tarafından yapılıyordu ama iptal edildi (ya da edilsin). Eutechnyx ise çoktan The Fast and the Furious: Tokyo Drift'in (yeni film) oyununa başladı. Her biri 10 bin poligondan oluşacak, yüze yakın lisanslı arabanın bulunacağı yeni yarış klasiği adayı, özel bir "drift" sistemi içerecek ve ünlü modifiye firmalarının ürünü olan 500'e yakın parça sunacak. 4 kişiye kadar multiplayer oyun desteği de içermesi beklenen oyun, Haziran ayında piyasada.

DEVRİMİN İLK NEFERİ

Revolution'dan umudumuzu kesmemize iki, bilemediniz altı dakika kalmıştı ki Red Steel adındaki bir oyun hakkında bilgiler elimize ulaştı. Revolution'ın çıkış oyunlarından biri olacak olan bu FPS, Revolution'ın devrim yaratan kontrolörüyle oynanacak. Kontrolörü tutuş şeklinize göre ekrandaki silah hareketleri de değişecek. Mesela elinizde kılıç varsa, kontrolörü kendinize çekerek gard alabileceksiniz. Online olarak oynanması da beklenen Red Steel, Ubisoft tarafından hazırlanıyor. Daha fazla bilgi nerede? E3'te tabii ki...



■ Kratos'un üstündeki zırh tanıdık geldi mi? Savaş Tanrısı olduktan sonra en büyük düşmanı Ares'in zırhını da almış

GOD OF WAR II

O BİR ÖLÜMLÜ AMA KARŞISINDA TANRILAR BİLE KORKUDAN TİTREYECEK!

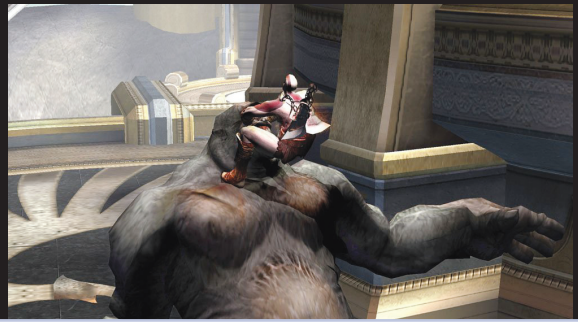
God of War'a "2005'in en iyi aksiyon oyunuydu" diyerek gafların en büyüğünü yapmayacağım, çünkü God of War "gelmiş geçmiş en iyi aksiyon oyunlarından biridir". Entrikalı senaryosuyla, etkileyici silah ve büyü güçleriyle, dudak uçuklatan "fatality" sahneleriyle, inanılmaz keyifli boss dövüşleriyle, yüzlerce vuruş yapılabilen kombo sistemiyle, uzun ömürlü ekstralarıyla (en iyisi durayım çünkü bitmeyecek gibi bunlar) resmen aksiyon oyunları dünyasına yeni standartlar getirmişti. Bu başarıyı gören Sony de, efsaneyi sürdürmeye karar verdi ve GoW ekibini yeniden topladı... Kısacası Kratos, intikam için Tanrı avına devam ediyor.

KAYBEDECEK HİÇBİR ŞEY KALMADIĞINDA...

GoW'u bitirenler hatırlayacaktır ki oyunun sonunda Ares'i yenip Savaş Tanrısı tahtına Kratos'u oturtmuştuk. İkinci oyun işte bu noktadan başlıyor. Kratos artık Spartan generali değildir, tanrılık makamında işler sandığı gibi yürümemektedir ve kâbuslar peşini hala bırakmamaktadır. Kratos'un bir ölümlü olması diğer tanrılar tarafından hoş karşılanmaz ve Kratos'a karşı bir komplo hazırlanır. Komplo başarılı olur ve Kratos bir kez daha tanrıların ihanetine uğrar; tüm güçleri elinden alınır ve başladığı noktaya geri döner. Nefreti ve acımasızlığı had safhaya çıkan Kratos, Zeus'un kızları olan Three Sisters of Fate'in (Clotho, Lachesis, and Atropus) önemini keşfeder. Bu kızlar birer tanrı değildir ama tanrıların ve tüm insanlığın kaderini çizebilmektedirler. Yani tanrıların başına gelenler, TSoF'in marifetidir. Kratos, bu lanetlenmiş hayatının altında yatan gerçekleri öğrenmek (belki de değiştirmek) için Temple of Fate'e doğru yola çıkar... Tabii Kratos'un bu kızları bulunca neler yapacağını az çok tahmin edebiliyoruz ama bakalım Zeus bu işe ne diyecek...

İlk oyun gibi ikinci oyun da oyuncuya dövüş sisteminde büyük özgürlük sunacak. Hatta yapılabilecek kombolar şimdiden "sınırsız" sözcüğüyle ifade ediliyor. Artık her türlü kılıç vuruşuyla büyüler rahatlıkla birleşebilecek, yani Blade of Artemis kullanırken ilk oyundakinin aksine araya büyülerimizi sokabileceğiz. Tabii oyuna yeni kılıçlar ve büyüler de eklenmiş. İlk oyunda pek kullanamadığımız Blade of Athena bunlardan biri. Bu altından yapılmış kılıcı bazen zıplayamadığımız yerlere gitmek için kullanacağız, bazen de çevredeki nesneleri düşmanın kafasına sokmak için (ki düşmanı kendi silahıyla da öldürebileceğiz). Yeni büyüler ise oldukça ilginç. Örneğin çevremize bir buz kütlesi bırakıp düşmanın yaklaşmasını engelleyebileceğiz veya tornado yaratan güçlerimizle çevremizdekileri saygı duruşuna kaldırabileceğiz. Silahların seviyesi arttıkça da, bu güçler çeşitleneceği için karşımıza çıkacak düşmanların ilk oyundan daha zor olabileceği sonucunu çıkarmak zor değil. "Tanrı yardımcımız olsun" diyeceğim, ama sanırım Kratos bu dilekten hoşlanmayacaktır :)

■ Gökyüzünde giden atlardan anladığımız kadarıyla Helios (veya Apollo) ile karşılaşacağız.



FLIGHT OF THE ICARUS

Peki, Kratos'un uçmasına ne diyeceksiniz? Açıkçası ben ilk duyduğumda apışıp kalmıştım. Gerçi, bu düşünce daha ilk oyunda vardı ama son anda çıkarılmıştı. İkinci maceramızda Yunan mitolojisinin saf oğlu Icarus'un kanatlarını alacağız. Zorla mı yoksa güzellikle mi alacağız bilinmez, ama bu kanatların çok işe yarayacağı kesin. Zira GoW II'nin CD'mizdeki videosunda Kratos'u bir Griffon'un üzerinde dövüşürken görüyoruz ve Kratos bu devasa kuşun bir kanadını kesip aşağı atlıyordu. Tabii bu uçma geniş kapsamlı olmayacak. Birkaç saniyeden ibaret hafif inişler yapmak ve bazı zıplanamayacak yerlere çıkmak için kullanılabilecek.

Oyun yine platform ve adventure oyunlarını aratmayacak öğelere sahip olacak. Oyunun yapımcıları, Hades'in bölümündeki dönen bıçaklara benzeyen, hem zor hem de çok eğlenceli bölümlerin yeni oyunda da yer alacağı müjdesini verdi... Şimdilik görünen o ki, GoW II sert ve kendinden emin adımlarla son sürat geliyor. Geliştirilmiş grafiklerle, harika müziklerle, eski/yeni düşmanlara karşı Kratos'un intikam ve zafer yolunda bol kan akıtacağı kesin. Peki, şimdi PS2'sini satmak isteyenler parmak kaldırsın!

Volkan Turan *volkan@level.com.tr*

■ **Yapımcı** SCEA ■ **Dağıtımcı** Sony ■ **Çıkış Tarihi** 2007'nin başı ■ **Web** http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97481/Site/

LEVEL CLASSIC

DEAD OR ALIVE 4

Sevgilinizle aranıza girecek kadar güzel, şiddetli geçimsizliğe neden olacak kadar sert

Hiçbirini hayal edemedik... Mega Drive kullanırken Xbox 360 gibi bir konsol, 33 ekran SABA marka televizyon izlerken 120 ekran HDTV, 5 çeyrek disket ile uğraşırken Blue-Ray player'lar... Hiçbiri aklımızın ucundan bile geçmedi. Her şey çok hızlı gelişti. Ve belki de bu yüzden bir düzine insan ağızlarından köpükler çıkararak ofisin bir köşesine baka kalmıştı Level Cup günü! Meğer Xbox 360 oyunlarını oynayabilmekten daha güzel bir şey varsa, o da Xbox 360 oyunlarını HDTV ve cillop gibi surround ses sistemi ile oynamakmış! Zaten şu sıralar ofise gökten insan yağmasının nedeni bu, yoksa kimse "Sinan'cığım, vallahi çok özlettin kendini, bir uğrayayım dedim" bahanesine inanmıyor (eğer siz de gelecekseniz başka bir bahane bulun ve elinizdeki çuvalı kapının dışında bırakmayı unutmayın. Ofis yoğun güvenlik önlemleriyle gözetim altında).

FASHION TV'Yİ KİM AÇIK BIRAKTI?

HDTV'de gördüklerimize inanmakta zorluk çekmiştik. Gerçi ben biraz önyargılıydım, çünkü Xbox 360'ın içindeki şey bir dövüş oyunuydu ve benim bir dövüş oyununda öncelikle görmek istediğim şey oynanış ve derinliktir. Grafikler sonra gelir. Ama DOA 4'ü görünce her şey değişti. Grafikler herkeste aynı etkiyi yapmış olacak ki herkes bayan dövüşçüleri seçmekte ısrar etti (seçmeyenlere baskı yapıldı!)

Dead or Alive oyunları daima dişi dövüşçüleriyle ünlü olmuştur, ama yeni nesilde daha da seksi bir fiziğe bürünmüşler. Daha estetikler ve tüm animasyonlar çok akıcı. Saçların yapılan hareketlerle uyumluluğu (ahenkle dans eden saçlar?), elbiselerin yerçekiminden, hava akımından etkilenmesi gibi ayrıntılar kesinlikle harika (bu tür sahnelerde gözler büyüyor).

Bu enfes grafik kalitesinden dövüşebileceğimiz mekânlar da nasibini almış ve DOA 4 dövüş oyunlarındaki en iyi arenalara sahip olmuş. Örneğin Las Vegas benzeri bir bölümde çift şeritli bir otoyolda dövüşüyorsunuz ve yoldan vızır vızır araba geçiyor! Eğer kaçamazsanız araç size bir çarpıyor, havalanıp kombo yemeye mahkûm oluyorsunuz.

Her mekân aslında dört, beş ayrı mekândan oluşuyor ve okkalı vuruşlar yaptığınızda rakibi bu mekânların boşluklarından diğer mekânlara atabiliyorsunuz. Bu tür boşluklar camdan bir duvar da olabilir, merdiven de, asma merdivenin kırık noktası da... İnanın bu kadar interaktif mekânları olan bir dövüş oyunu daha görmediniz ve rakibi 'o mekân senin, bu mekân benim' şeklinde dövmek çok keyifli.

Oyunun görsel olarak evrim geçirdiği bir gerçek, ama aynı şey oynanış açısından söylenemez. Aslında doğrusu da bu, Dead or Alive'ın sevilmesindeki başlıca neden, basit ve eğlenceli bir dövüş oyunu olması. Kalkıp bu özellikleri değiştirmek riskli olurdu. Oyun yumruk, tekme, kapma ve gard/kontratak tuşlarından ibaret.

■ Otoyola mı bakacaksınız, rakibe mi, yoksa... Yoksa ne? Oyuna bakın tabii!

Tek bir tekme-yumruk tuşu olmasına rağmen hareket/kombo skalası Tekken 5'ten zengin. İşin cazip tarafı ise çoğu hareketin kolayca yapılabilmesi ve tüm adamlarda yapılan komboların ana hatlarının aynı oluşu. Yani bir adamla usta olduğunuzda yeni bir adama alışmak Tekken 5'teki kadar zaman almıyor.

Oynanışın basit olması derin bir dövüş oyunu arayanlar için dezavantaj. Fakat oyun, bu basitliği eğlencesiyle ve uzun ömürlü modlarıyla desteklediği için ödediğiniz paranın bir kuruşuna bile üzülmüyorsunuz.

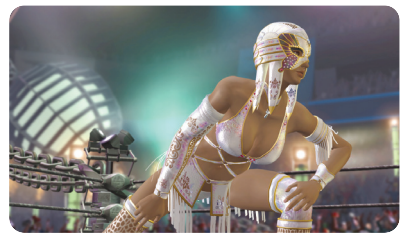
HANİ BAYANLARA EL KALKMAZDI?

DOA 4, dövüş tekniklerinin çeşitliliği ve karakter sayısı bakımından doyurucu. Altısı gizli olmak üzere toplam 22 karakter üzerinden, Ninjutsu'dan tutun güreşe kadar birçok tarz arasında seçim yapabiliyorsunuz. Bu oyunda dört yeni karakter bulunuyor, eskiden kalma (Brad, Bayman, Hayate, Kasumi vs) tüm dövüşçüler de elden geçmiş; yeni hareketler, kostümler ve kombolar eklenmiş. Bunlarla beraber kontratak sistemi biraz değiştirilip kompleks hale getirilmiş. Oyunda kombo ve 1 frame içerisinde birden fazla hareket çıkarmak kolay olduğundan Team Ninja, kontratak sistemini daha hassas ve etkili hale getirerek oyunu dengelemiş. Örneğin, Ninja Gaiden'dan hatırladığımız Ryu Hayabusa ile oynuyorsunuz ve karşınızda da çok seri yumruk/tekme kombinasyonları yapabilen Kasumi var. Eğer bu seri ve düz ataklara karşı hep korunmaya çalışırsanız, duvar köşelerinde kâbus dolu saniyeler geçirirsiniz çünkü gard sırasında fazla açık veriliyor ve gard alınamayacak birçok hareket mevcut. Ama kontratak yapmayı çözdüğünüz zaman karşı tarafı basit kombolar yaptığına pişman edebilirsiniz. Mesela suratınıza atılan bir ağır yumruğa karşı 'geri tuşu + X' yaparsanız rakibin hareketi bölünecek ve dayak atma sırası size geçecektir (kombo ortasında, hatta dayak yerken bile yapabilirsiniz). Bu yüzden hem anlamsızca saldırmak, hem de çok defansif oynamak DOA 4'de çok riskli. Sizlere tavsiyem; uzun kombolar yerine kısa ama hızlı kombolar kullanmanız ve rakibi havaya kaldırdığınızda yapabileceğiniz en iyi komboyu yapıp (mümkünse duvarları da kullanıp) kontratak olayını çözmeniz olacaktır.

Oyunun uzun ömürlü olduğunu söyledim, çünkü DOA 4 bünyesinde gayet keyifli saatler geçirebileceğiniz modlar taşıyor. Oyuna ilk olarak pratik yaparak ısınmaya başlayın. Size gösterilen tüm egzersizleri bitirirseniz, o karakterin Sistem Ses dosyalarını açacaksınız. Dövüşçünüzün hareketlerini öğrenince Story Mode'da oyun bitirerek

YENİ YÜZLER, YENİ BACAKLAR

ELLIOT: Kendisi Gen Fu'nun öğrencisi olur ve Xing Yi dövüş sanatının yok olmaması için DOA dünyasına katılmış bulunmaktadır. Çok güzel olduğu söylenemez...di, taa ki sarı saçlarını kızıla boyatana kadar! Komboları ise gayet hızlı ama tek vuruşları bir o kadar yavaş ve güçsüz. Defans yapmayı bilen oyuncular sevecektir.

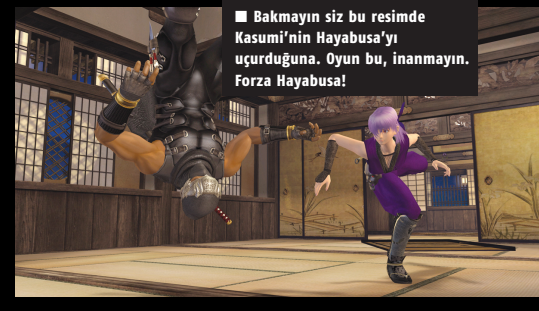


LA MARIPOSA: Yani Lisa. Kendilerini ilk kez DOA Xtreme Beach Volleyball'da görmüştük. O gün bu gün aklımızdaydı zaten. Böyle bir bayandan bir ay boyunca dayak yesem gıkım çıkmaz...

Öhm, neyse, dövüş stili Tina ve Zack karışımı bir şey. Bazı hareketlerinin de Tekken'den Eddy'ye benzediği de gözümden kaçmadı. Öğrenilmesi ve usta olunması en zor karakterlerden.

KOKORO: Ne kadar şirin, öyle değil mi? Aslında değil! 17 yaşındaki bu geysa, bu mesleğin kendisine uygun olmadığını düşünüp DOA turnuvalarına katılmak için çalışır, didinir ve sonunda başarır. Japonca'daki anlamı "kalp, ruh ve akıl" olan Kokoro, Ba ji sanatını çok iyi uygulayıp seri ve güçlü ataklarıyla dikkat çekmektedir (kimonosunu da unutmayalım).

dövüşçünüze özel ara ve son videoları izleyin (ama kalbi olanlar izlemesin), gizli karakterleri açın (Helena için tüm adamlarla oyunu bitirmelisiniz). Sonra yanınıza bir arkadaş alın; Versus'da saatlerce, hatta günlerce dövüşün. Böylece oyuna daha çok hakim olacaksınız. Hemen Survival'a girin ve birbirinin peşi sıra gelen rakipleri dövmeye çalışıp, üst üste kaç kişiyi dövebiliyorsunuz öğrenin (şu ana kadar oynadığım en keyifli Survival mod bu). İsterseniz Time Attack'ta süreye karşı da yarışabilir, diğer gizlere ulaşabilirsiniz. Eğer oturduğunuz koltuğa sığmıyor, dünyaya açılmak istiyorsanız ve hızlı bir internet bağlantınız varsa oyunu XBox Live! üzerinden de oynayabilir, ecnebilere Türk'ün gücünü gösterip ürkütebilirsiniz. Ve bu sırada Tag Battle'ı da ihmal etmeyin çünkü Tekken Tag'deki



■ Bakmayın siz bu resimde Kasumi'nin Hayabusa'yı uçurduğuna. Oyun bu, inanmayın. Forza Hayabusa!

gibi bir sistem ile iki dövüşçüyü kontrol ederek dövüşüyorsunuz. Böylece komboları ve kapma hareketlerini tek değil, iki kişiyle yapabiliyor, oyunda "yapacak onca yeni şey" bulabiliyorsunuz.

DENEYİN, DENETTİRİN

Ama her oyun gibi DOA 4'ün de bazı eksiklikleri var. Öncelikle oyun, hikâyesine pek sahip çıkmamış. Yeni bir DOA oyuncusu iseniz "kim kimdir, neler oluyor, bu ne şiddet, bu celal?" sorularına cevap bulmakta zorlanacağınız bir gerçek. Görsel olarak oyun gayet iyi ama biraz Anti-Aliasing eksikliği var. Kişiselleştirme seçenekleri yok, puan kazanıyoruz ama sadece birkaç giz açmak ve Live!'da diğer oyunculara hava atmak için. Bu puan sistemi daha iyi kullanılabilirdi yani. Müzikleri de beni pek etkilemedi. "Nerede Virtua Fighter 2'nin müzikleri" bile dediğim oldu. Bunların dışında online oynarken lag sorunu yaşanıyor. Yavaşlık yüzünden komboları kaçırıyor, bol bol kontratak yiyebiliyoruz. Ama bunların hiçbiri bu oyunu almanızı engelleyecek kadar ciddi problemler değil.

Güzelliğin ve dövüşün leziz bir harmanı olan DOA 4, türünün sevenleri tarafından mutlaka denenmesi gereken bir oyun. Hele ki HDTV'niz varsa, sakın durmayın. (Sinan, istersen bu ay dergiden ofisin adresini çıkar ya da taşınalım)

Volkan Turan *volkan@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Karakter ve çevre tasarımları harika.
- ✓ Grafikler ve oynanış göz kamaştırıyor.
- ✓ Eğlenceli modlarıyla uzun ömürlü.
- ✗ Online oynarken fena yavaşlıyor.
- ✗ Çok az da olsa birtakım görsel hatalar.
- ✗ Kendi elbisemizi niye kendimiz yaratamıyoruz?!?

Grafik	0	1	2	3	4	**5**
Ses	0	1	2	3	**4**	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	**5**
Multiplayer	0	1	2	3	4	**5**
Eğlence	0	1	2	3	4	**5**

BİR DÖVÜŞ OYUNU SEVERİ TATMİN ETMEMESİ İMKANSIZ.

90

■ **Yapımcı** Team NINJA ■ **Dağıtımcı** Tecmo ■ **Türkiye Dağıtıcısı** Yok ■ **Yaş Sınırı** 18+
■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce Gereksinimi** Yok ■ **Multiplayer** Var ■ **Diğer Sistemler** – ■ **Alternatif** Virtua Fighter 4 ■ **Web** www.tecmogames.com

LEVEL HIT

■ "Hmfff... Ah Hamza abi ah! Sanırım yanlış öğrettin bana bu işi."

Yarış

TOURIST TROPHY

Gran Turismo 4 ile asfaltları yeterince ağlatamadıysanız, Tourist Trophy'yi deneme zamanınız gelmiştir

Eminim ki birçoğunuzun araba aşkıyla yanıp tutuşan arkadaşı olmuştur. Ben bu tür insanlara pek anlam veremezdim eskiden (geçen ay?). Anında, gördüğü aracın ne marka olduğunu söyleyebilme yeteneklerinin yanında yüzlerce işe yaramaz detayı akıllarında tutarlardı bu arkadaşlar; yok şu kadar beygir gücü, yok şu kadar iç hacim... Bir gün Gran Turismo'ya denk geldim. Tüm kuramlarım, tezlerim çöktü, tükendim. Arabalardan hoşlanmaya bile başladım. Polyphony Digital o kadar gerçekçi bir araba yarışı yapmıştı ki, oyun ehliyet sınavlarında kullanılmaya başlanmıştı (evet abartıyorum). Daha sonra bu araba delisi arkadaşlar yerlerini motosiklet delisi olanlara bıraktı. Ben bu tür insanlara pek anl... (ÇOTAA! – Blaxis)

Gran Turismo'da niye motosiklet yok diyenleri duyan Polyphony, GT gerçekçiliğini iki teker üstünde, Tourist Trophy'yle önümüze sunmuş.

AMA BUNLAR GERÇEK!

Polyphony'ye yakışır güzellikteki açılış videosunu izledikten sonra karşınıza oyunun modları çıkıyor (hiç beklemiyordum böyle bir sürpriz). Bunlardan Arcade, genelde hafıza kartı olmayan ve oyunları bir arkadaşıyla oynamayı isteyenler tarafından tercih edilecektir. Burada, ister bilgisayara, ister zamana, isterseniz de bir arkadaşınıza karşı ekranı ikiye bölerek yarışabilirsiniz. Yalnız bu bölüme direk dalmak, oyundan hemen soğumanıza neden olabilir çünkü bu basit bir yarış oyunu değil; simülasyon! Bu yüzden rotayı hemen TT moduna çeviriyor, GT4'te yaptığımız gibi ehliyet kurslarına katılıp oyunun nasıl oynandığını öğreniyoruz. Dört adet (Novice, Junior, Expert, Super) ehliyet çeşidi bulunuyor ve bunların ilk üçü – GT4'e kıyasla– zor değil. Super ise zor sayılır, burada başarılı olursanız artık oyuna hazırsınız demektir.

Önünüzde uzun bir yol var ve bu uzun yola ilk olarak Challenge Mode'dan, işe yarar ilk motorunuzu kazanarak başlamak zorundasınız. Çünkü oyunda para diye bir şey yok. Bir motor almak istiyorsanız, günlerce yarışıp para biriktirmek yerine bu düello yarışlarına katılacak ve başarılı olursanız katıldığınız yarıştaki motosikleti alacaksınız. Bu sayede toplam 10 marka arasından tonla motosiklete kavuşabiliyorsunuz ama burada dikkat etmeniz gereken ilk şey ehliyetleri almış olmanız. Aksi halde yarışların tamamı açılmayacaktır. Diğer dikkat etmeniz gereken şey de açgözlülük yapıp hemen tüm motosikletleri almaya çalışmamak. Çünkü daha iyi, CC'si daha fazla olan motorlara ulaşmak, oyuna tam olarak alışmış ve tecrübe kazanmış olmayı gerektiriyor. Bu yarışlarda genelde hem sıfır hata hem de –neredeyse– yapabileceğiniz en iyi hızı yapmalısınız. Peki, buradan aldığınız motosikletler ne işe yarıyor? Bu canavar motorları alıp Race Event modu altında onlarca turnuva için kullanıyorsunuz. 80'den fazla olan bu görevler GT4 stilinde ilerliyor ama istediğiniz bir motorla istediğiniz yarışa giremiyorsunuz. Genelde CC, marka ve model sınırlaması oluyor. İşte aradığınız bu model ve marka motosikletleri Challenge moda gidip kazanıyor, Race Event'e girip yarışıyorsunuz.

Motor kazanma şansınız sadece Challenge mod ile sınırlı değil, Race Event kısmında da turnuvaları kazandıkça garajınızı zenginleştiriyor hatta bir süre sonra hangisini seçece-

■ "Aaaaaaah! Hamza abin işi bilseydi gider overlokçu olurdu."

3 RESİM + 3 NASİHAT = BAŞARI

Resim 1
Yazıda belirttiğim gibi oyuna mutlaka ehliyet kurslarını bitirerek başlayın. Ama bunları genelde Bronz derecesinde bitirmemeye gayret edin çünkü pek öğrenmiş sayılmazsınız Bronz alarak. Ehliyetleri en az Silver ile tamamlamaya bakın. Oyunda daha rahat edeceksiniz.

Resim 2
Bir dönemece girerken her zaman dıştan içe doğru girin. Virajın keskinliğine göre ya fren yapın ya da hız kesin ve virajı döndükten sonra tekrar yolun dış kısmına doğru çıkıp gaza basın.

Resim 3
Bir rakibi geçebileceğiniz en iyi yer virajlardır. TT'de yapay zekâ genelde virajlarda bir hayli yavaşlıyor, bu fırsatı iyi kullanın ama asla rakibe değmeyin çünkü o değil, hep siz savruluyorsunuz.

ğinize karar vermekte zorlanır hale geliyorsunuz. Kawasaki, Honda, BMW, Suzuki, Yamaha gibi 10 markanın, tamamı lisanlı 100 küsur motosikleti oyunda kendine yer bulmuş. Bu motosikletlerin bazıları 80'lerden kalma, bazıları da son model spor motorlar oluyor -ki büyülenmemek elde değil. Gerçek hayatta belki asla bir Honda CBR1000RR'a veya Suzuki 65X1400'e sahip olamayacağız ama TT sayesinde bu motorları kullanmak nasıl heyecan verici, hissedebiliyoruz! Evet, yanlış okumadınız, hissedebiliyoruz!

BAZILARI ZOR SEVER

GT4'ün en büyük özelliğiydi bu; hissetmek! Elimizin altında adeta bir araba vardı ve hız yaptıkça heyecanlanıyor, heyecanlandıkça da "bakalım virajı bu hızla nasıl döneceğiz?" diye panikliyorduk. Aynı duyguyu TT'de de hissedebiliyoruz ama bu duygu GT4'tekinden daha farklı, çünkü motosiklet kullanmak daha zor. TT'de asla pist dışına (yani çimenliğe, kumluğa) çıkmamanız gerek, çünkü bu yerlerde motora hâkim olmak neredeyse imkânsız. Zaten Challange mod kısmındaki yarışlarda pist dışına çıktığınızda başarısız sayılıyorsunuz. Diğer yarışlarda ise yüzde 90 yere düşüyorsunuz. Oyunda bir saniyenin bile büyük önemi olduğundan yolda kalmayı öğrenmeniz gerek. İş, yolda kalmakla da bitmiyor. O anda yarıştığınız pisti sindirmiş olmanız ve nerede hızlı ya da yavaş gitmeniz gerektiğini bilmeniz gerekiyor. Tabii bunları yaparken de altınızda bulunan motorun yetenekleri oyunun asıl kilit noktası. Örneğin Nordschleife pistindeki kör virajlara, hızınızı 5. vitesten 1. vitese düşürerek girmeniz gerek. Aracınızın frenleri iyi değilse bu tür virajlarda işiniz bir hayli zor (moralinizi bozmamak için imkânsız demiyorum, ne kadar da düşünceliyim). Bazı motorlar da hızlandığında kontrolü fazlasıyla zorlaştırıyor ve bu yüzden rakibi geçmede ve art arda virajları dönmede sorunlar çıkabiliyor. Bu yüzden doğru motoru doğru yerde seçmelisiniz. Oyunda para olmadığından Polyphony araç modifikasyonlarını, bu tür sorunlar karşısında sınırlı tutma kararı almış. Aracın süspansiyon, frenler, egzoz, motor gibi bölümlerini güçlendirebiliyoruz ve fren sıkıntısı çektiğimiz motosikletleri bir miktar da olsa düzeltebiliyoruz, ama tatmin edici olduklarını söyleyemem.

Oynarken heyecanlanmamızı sağlayan grafik ve seslere sahip oyun. Motor sesleri çok gerçekçi olmuş. Zaten gerçek motorlar üzerinde çalışmışlar; motorun gaza, frene ve yola verdiği tepkileri kaydetmişler. Saatte 300 km ile giderken motorun kükremesini, zangırdamasını hissetmek müthiş. Pistler (toplam 37 adet) ise kesinlikle harika. GT4 için yapılan grafik motoru kullanılmış ve sonuç yine aynı; mükemmel! Ağaçların arasından süzülen güneş ışığı, yere bıraktığımız gölge, ısıdan oluşan bulanıklık... Kısacası enfes bir görsellik yakalanmış. Manhattan başta olmak üzere şehir pistleri insana gerçekten "Ah be, keşke gerçek bir yarışçı olsaydım!" dedirtiyor. Ama mühim değil! Eğer gerçekten yarışıyor olsaydınız nasıl gözüküdünüz, merak ediyor musunuz? O zaman ilk önce Riding Gear'a bir girin. Burada ehliyetleri bitiriş derecesine ve yarışlardaki başarınıza göre açılmış olan yarış aksesuarları bulunuyor. Kasktan tutun bota kadar istediğinizi istediğiniz renkte seçebilir ve yarışlara bu şekilde çıkabilirsiniz (ben kırmızı Arai'lere bayıldım, her eve lazım). Yarışlardan sonra Photo Mode'a gelin. Burada yarış içerisinde çekilmiş birçok yüksek çözünürlüklü resminizi göreceksiniz. Bu resimler üzerinde epey zaman geçirebilirsiniz. Dilerseniz bunları USB aracılığıyla yazdırabilir, duvarınıza asabilirsiniz. Aslında şöyle bir baktım da, ben yarışçı doğmuş gibi gözüküyorum bu resimlerde yahu, burada ne işim var ki benim? Sinan, zam istiyorum! (aa, ne demek? Demek süper motor kullanıyorsunuz? Buyurun, sizin gibi özel yazarlar için yaptırdığımız "insan kaynağı" masasına yatın da konuşalım. Evet, bildiğin kaynak – Blaxis)

Level Karnesi

- ✓ Gerçekçi grafiklere, pistlere, seslere ve oynanışa sahip.
- ✓ Uzun süre oynanabilir.
- ✓ Lisanslı, hayalleri süsleyen motor içeriğine sahip.
- ✗ Müzikler heyecanlandırmıyor.
- ✗ En fazla üç yarışçıya karşı mücadele edilebiliyor.
- ✗ Online severler için hiçbir şey.
- ✗ Sınırlı modifikasyon.

Grafik	0	1	2	3	4	**5**
Ses	0	1	2	3	**4**	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	**5**
Multiplayer	0	1	2	3	**4**	5
Eğlence	0	1	2	3	4	**5**

BU ÜSTÜN GERÇEKÇİLİĞE VE GÖRSELLİĞE SAHİP BAŞKA MOTOSİKLET OYUNU YOK. **87**

HİÇ ŞAŞIRMADIK

Tourist Trophy'nin başarısız olmasını zaten beklemiyorduk çünkü şu ana kadar bizi hayal kırıklığına uğratmamış bir firma tarafından hazırlandı ve sonuç ortada. Sizi -GT4 kadar olmasa da- uzunca bir süre oyalayacak içeriğe ve keyfe sahip. Tabii bazı hataları var. Müzikler daha iyi seçilebilirdi, menü sistemi daha kullanışlı olabilirdi, online modlar eklenebilirdi, daha farklı motor türleri oyuna dâhil edilebilirdi (gördüğünüz gibi, beni tam anlamıyla memnun etmek imkânsız)... Ben artık motosikletleri de sevmeye başladım TT sayesinde. Bundan sonra motosiklet sevenlerin yerini greyder seven arkadaşlar mı alır bilemeyeceğim ama TT'yi iki teker üstünde gerçekçi sürüş deneyimi yaşamak isteyen herkes denemeli.

Volkan Turan *volkan@level.com.tr*

■ **Yapımcı** Polyphony Digital ■ **Dağıtımcı** SCE ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Yaş Sınırı** - ■ **Dual Shock** Var ■ **60Hz Modu** Var ■ **Hoparlör Desteği** Dolby Pro Logic II
■ **Zorluk** Orta ■ **İngilizce Gereksinimi** Yok ■ **Multiplayer** Var ■ **Diğer Sistemler** - ■ **Web** http://www.touristtrophy-thegame.com ■ **Alternatif** MOTO GP 4

LEVEL HIT

Rol Yapma Oyunu

KINGDOM HEARTS 2

Krallığın Kalpleri yeniden aramızda

Çocukken Pazar sabahları çıkan çizgi filmlerde Vakvak Amca'ya deli gibi gülüyor ve Miki Fare'yi pek şirin buluyor muydunuz? O zaman doğru sayfadasınız ve tekrar hoşgeldiniz. İlk oyundan bu yana dört sene geçmiş ve tam da "aah ah, yapmıyorlar artık böyle oyunları" dedirtmek üzereyken, farklı RYO Kingdom Hearts'ın devamı huzurlarımızda. İlki oynanış açısından muazzam bir farklılık taşımasa da, karakterler açısından cidden farklı bir oyundu. Bir sürü masal kahramanına başka hangi oyunda rastlayabilirdiniz ki? Üstelik tüm bu kahramanlar, Final Fantasy dünyasının karizmatik kahramanlarıyla aynı oyundaydı. Devam oyunu bu özelliği bozmuyor ve daha da geliştiriyor. Üstelik her devam oyunu gibi "yenilikler" getiriyor.

NEYMİŞ BU YENİLİKLER?

Öncelikle daha fazla "karakter" elbette. Disney ve Final Fantasy dünyalarındaki hemen her karaktere oyunda rastlamak mümkün. Zaten tüm oyun boyunca Donald Duck ve Goofy ile birlikte olmanız yeterince ilginç değilmiş gibi çocukluğunuzdan hatırlayabileceğiniz tüm masal kahramanları da emrinize amade. Hikaye ise oldukça değişik. Hala Sora'nın öyküsü anlatılıyor ama bunun farkına ancak dört saat sonra varıyorsunuz.

Şaka değil, oyunun ilk dört saati boyunca tamamen başka bir karakteri yönetiyorsunuz ve o kadar oynadıktan sonra karşınıza çıkan "Kingdom Hearts II" yazısını görünce epey bir afallıyorsunuz. Her şey koca bir jenerikten ibaretmiş meğer! Yalnız ilk oyunun konusuna hemen hemen hiç değiniliyor. İlkini oynamadıysanız, ekrana aval aval bakmanız kuvvetle mümkün. O yüzden ben bu görevi üstlenip size hikayeyi anlatayım. Kabaca, Kingdom Hearts birbirine bağlı dünyalar temeli etrafında dönen bir oyun. Disney ve Final Fantasy'de anlatılan öyküler aslında gerçek ve hepsinin de kendilerine ait dünyaları var. İnsanların kalplerindeki karanlık, "Heartless" (kalpsiz) denen yaratıkları doğuruyor ve bu yaratıklar tüm bu dünyaları tehdit etmeye başlıyor. Sizinse sevgilinizi ve arkadaşınızı kurtarmak dışında bir derdiniz yok. Ancak bu esnada, ister istemez kötülüğü de yeniyorsunuz. Üstelik Donald Duck ve Goofy ile birlikte!

Devam oyununda ise fazla ayrıntıya girmeden diyelim ki Heartless'lar geri dönmüş. Ancak bu kez işin içinde "Teşkilat 13" ve "Hiçkimseler" de var. İlkindeki kadar ayrıntı içeren, derin bir öykü yok bu kez, göreviniz kabaca dünyayı (hatta evrenleri) kurtarmak.

Kontroller ilk oyuna göre oldukça iyileşmiş. Özellikle bir nesneye yaklaştığınızda (veya kombolarda) beliren tuş dizileri, doğru sırada basıldıklarında işinizi son derece kolaylaştırıyor. Ah evet, oyunda çok ciddi kombolar yapabiliyorsunuz artık. (God Of War'a selam olsun!) Yalnız kamera sistemi ilk oyuna göre iyileşmek bir yana, kötüleşmiş. Kamera her nedense sabit ve sizi takip etmiyor, normal zamanlarda pek bir sorun çıkmasa da özellikle savaşlarda saçınızı başınızı yoluyorsunuz. Düşman birdenbire görüşünüzden çıktığında, "aha dur, kamerayı ayarlayayım" derken Pamuk Prenses'in yanına gömülmeniz olası.

Neyse ki oyun zor değil. Hem de hiç zor değil. En yüksek zorluk seviyesinde bile ölmek için özellikle çabalamanız gerekiyor. Bütün savaşları tek bir tuşa düzenli olarak basarak kolayca tamamlayabilirsiniz.

DEMOYUM, SIKARIM!

Peki savaş dışında kalan zamanlar? Oyun 40 saate yakın bir oynanış sunuyor ve yerine getirilmesi gereken yüzlerce görev var. Çoğu oldukça eğlenceli ve sürükleyici olan bu görevler sık sık "mini-oyunlarla" kesişiyor. Olimpos'un arenalarında kapışabilir veya evrende uzay geminizle gezerken eski Galaga günlerinizi hatırlayabilirsiniz, size kalmış. Ancak oyunun yarısına kadar oldukça eğlenceli olan bu görevler, giderek daha sıkıcı ve birbirini tekrarlar hale geliyor. Bir süre sonra "ben böyle bir görevi daha önce üç kez yapmamış mıydım?" diye düşünürken buluyorsunuz kendinizi. Aynı şeyi ara demolar için de söyleyebiliriz. Oyunun başlarında izlemesi keyifli olan bu demolar, giderek "yuha!" dedirtecek bir seviyeye ulaşıyor. Özellikle sonlara doğru, en fazla beş dakika süren oyun süresinden sonra muhakkak bir ara demo giriyor. Üstelik bakmaya doyamayacağınız muhteşem demolar değil bunlar, oyun içi

■ Tuts bobi!

Donald Duck ve Goofy ile birlikte olmanız yeterince ilginç değilmiş gibi, çocukluğunuzun tüm masal kahramanları da emrinize amade.

grafiklerle hazırlanmış, anlamsız diyaloglarla dolu, hikayeye katkısı olmayan şeyler. Bir süre sonra tüm demoları geçmeye başlıyorsunuz ve kendinizi "oyunun izin verdiği anlarda" oynamaya çabalarken buluyorsunuz ki son derece anlamsız. Özellikle Atlantica'daki "müzikallerin" sizi bayıltacak derecede sıkacağına emin olun.

Oyun hikayede de bir miktar tökezliyor ne yazık ki. İlk oyunda basit ama son derece etkileyici bir aşk hikayesi vardı ("nerede olursan ol, seni düşünüyorum"). Sora, evreni kurtarmak gibi dertleri olmayan, tek isteği sevgilisine ve dostuna kavuşmak olan sıradan bir çocuktu. Devam oyununda kahramanımız son derece "kahraman", temel amacı evreni kurtarmak ve öyle sevgilidir, dosttur hiç sallamıyor. Oyunun son bir saati dışında onları görmüyoruz bile. Böylece kendinizi sıradan bir RYO oyununda bir yerden diğerine koşup kılıç sallarken buluyorsunuz. Bu kötü birşey değil elbette, ancak ilk oyunu oldukça ilginç hale getiren en önemli özellik olan hikaye, bir miktar atlanmış bu kez. Hani aşk? Hani amaç? (Japon yapımı ve Disney karakterlerinin başrolde olduğu basit bir aşk hikayesi bile beni etkilemeyi başardığına göre, acilen terapiye başlamam gerekiyor..)

SESLENDİRME GÜZEL DE...

İzninizle oyundaki seslendirmeye şapka çıkarmak istiyorum. Haley Joel Osment'ın (Altıncı His'teki velet) ana karakter olan Sora'yı, Geoffrey Rush'ın (bkz. Karayip Korsanları) Captain Barbarossa'yı ve James Woods'un (bkz. Blade Runner) Hades'i seslendirdiği kaç oyun var ki? Ve yine izninizle oyundaki müzikleri yapan eşeği dövmek istiyorum! Karayip Korsanları'nın o gaza getirici müziğini bile organ başında "dit bip!" diye tuşlara basan bir ilkokul öğrencisi kıvamında çalmayı başarmış ya, başka bir şey demeye gerek yok. Gerçekten de oyun boyunca kulağınızı tırmalayan berbat müzikler söz konusu. Lisans haklarını satın alırken müzikleri almayı unutmuşlar mı ne? Grafikler ise bu tarz bir oyun için kesinlikle yeterli. Özellikle bölüm tasarımları çok başarılı ve orijinal. Hele bu ayki Ghost Recon 3 felaketinden sonra (azz sonraaa), o grafikler gözünüze daha bir çekici gelmeye başlıyor.

Kingdom Hearts II, aksayan ufak tefek yanlarına ve ilk oyuna göre daha derin bir oynanış getirmemesine rağmen, halen "farklı" olma özelliğini koruyor ve bitirene kadar başından kalkmanızı engelliyor. Oyun halen orijinal fikirler içeriyor, halen kolayca oynanıyor ve halen de sizi etkilemeyi başarıyor. Üstelik oynayabilmek için RYO uzmanı olmanız da gerekmiyor. Final Fantasy tarzı RYO oyunlarına bir türlü ısınamadıysanız, Kingdom Hearts serisi mükemmel bir alternatif. Yalnız Pazar sabahları kahvaltıdan sonra oynamanızı tavsiye ediyorum, bu sayede Vakvak Amca'nın keyfini daha rahat çıkarabiliyorsunuz....

■ Cehennemin lordu Japonca konuşuyor. Evet, burası gerçekten de cehennem olmalı.

Level Karnesi

- ✓ Başka hiçbir oyunda göremeyeceğiniz karakterler
- ✓ Eğlenceli oynanış
- ✗ Korkunç kamera sistemi
- ✗ Sıkıcı görevler
- ✗ Çok fazla ara demo

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	**3**	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	**3**	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	**4**	5

ROL YAPMAKTAN HOŞLANMAYANLARA BİLE BU TÜRÜ SEVDİREBİLİR.

82

Ant Köksal *ant@level.com.tr*

■ **Yapımcı** Square Enix ■ **Dağıtımcı** Square Enix ■ **Türkiye'de orijinal olarak** Yok ■ **Yaş Sınırı** 10+
■ **Zorluk** Normal ■ **İngilizce Gereksinimi** Normal ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer Sistemler** Yok ■ **Web** http://na.square-enix.com/games/kingdomhearts/khz ■ **Alternatif** Grandia 3

LEVEL CLASSIC

Aksiyon

■ – Hem sağlık kolusun, hem de sigara içiyorsun. Ayıp değil mi Snake?
– Bir ara hatırlat da seni etkisiz hale getireyim.

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

Ormanları koruma derneğinin dikkatine; Snake geri döndü!

Bazı oyunlar tepeden tırnağa duygu selidir. Oyunun bir kişiliği vardır, sizi bambaşka diyarlara götürür ve hiç tatmadığınız duyguları tattırır. Bu oyunların arasında, içerdiği duygu yoğunluğu bakımından MGS serisi kalitesinde pek az oyun vardır. Her bir karakterin duruşu, konuşması, tavırları sizi etkiler. Her MGS bolca acı, entrika, aşk ve ihanet yaşatır bizlere. Hiçbir MGS'yi bitirdiğiniz için mutlu olduğunuzu hatırlıyor musunuz? Aksine, bitti diye üzüldük, gözümüzden bir damla gözyaşı asla eksik olmadı. İlk MGS'de Meryl'in ölü bedenini Snake kollarına aldığında, MGS 2'de Emma'nın ölümüyle yıkılan Otacon boş koridorda çığlıklar attığında ve MGS 3'de Snake'in Boss'un mezarına çiçek bırakıp, bir kahramanı onurlandırmasıyla hep acılara, hep hüzne gark olduk. Belki de oyunu efsane yapan, bizi etkileyen bu yönüydü MGS'nin. Sanki bizim salya sümük ağlamamızı istermiş gibi de Hideo Kojima en hüzünlü şarkıları oyunun sonuna sakladı (mesela ilk MGS'deki "The Best is Yet to Come").

Ama artık gülmenin, eğlenmenin vakti geldi, haksız mıyım? O zaman sizleri MGS 3: Subsistence ile tanıştırayım, çünkü burada ikisinden de bolca var.

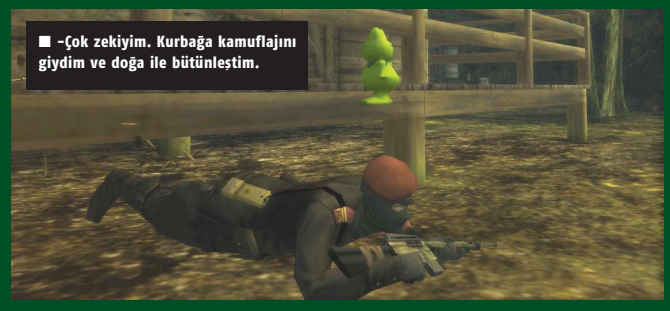
METAL GEAR STUPID

MGS 3: Subsistence, yeni bir oyun değil, daha çok MGS3'ün gözden geçirilip düzeltildiği ve çok oyunculu modun eklendiği bir geliştirme paketi. İki DVD'den oluşuyor ve ilk DVD'de orijinal MGS 3, oyunun ara videolarını seyredebileceğimiz Demo Theater ve yeni kamuflajları indirebileceğimiz Specials kısmı yer alıyor.

Görmeyeli Snake'e bir haller olmuş, yeni üçüncü kişi kamerası çok yakışmış kendilerine. Eskiden kahramanımıza tepeden, sabit bir kamera ile bakardık, bu yüzden bazen sağda solda kim var seçemeyebilirdik. Ama yeni kamera ile oyuna tamamen hakimiz, Snake ile birlikte hareket edip olayları onun ensesinden takip ediyoruz. Böyle daha bir yakışıklı, daha bir karizmatik olmuş sanki. Yoksa bunun sebebi yeni eklenen yirmiden fazla kamuflaj çeşidi mi? Yok yok, kesin yeni gelen yüz kamuflajlarıdır, özellikle de dokuz ülke bayrağının bu kamuflajlar arasında olmasındandır. Bu Snake Efendi, saldırı yöntemleri arasına, holigan saldırısını da eklemiş (ya da biz ekledik). Vah zavallı Rus askerleri! Ormanın ortasında üzerinize, yüzünde İngiliz bayrağı olan yarı çıplak bir adamın "Liverpooool!" diyerek çullandığını düşünün.Rahatsız edici!

Sevgili MGS hayranları, yeni zorluk seviyemizin açılışını yapmaktan onur duyarım, "European Extreme!". Bu zorluk seviyesini Hideo Kojima tüm sabır taşlarına armağan ediyor. Askerlerden birinin sizi fark etmesiyle biten (aman tanrım!) bu zorluk seviyesinde oynamak da çok zevkli. MGS 3'ü oynamış olanlar da, ilk defa tanışacak insan evlatları da otursun daha kolay zorluk seviyelerinde ilk önce bir bitirsin. Bir başlayın oyuna, yayıla yayıla bitirin. Etrafı keşfedin, tüm kamuflaj kıyafetlerini toplayın ve tüm Cobra üyelerini bayıltarak öldürün ki size hediyeler versinler. Şimdi MGS 3 hayranları hemen

■ - Nasılsın asker?
- Tapıyoruz! Hastasıyız! Ölüyoruz! Bitiyoruz!
- Rahat! Rahat dedim!



■ -Çok zekiyim. Kurbağa kamuflajını giydim ve doğa ile bütünleştim.

■ Online çatışmalar hayli sıcak geçiyor (kızların da bunda rolü var tabi).

■ Bugünkü av beni baya yordu..

Neden bu güzellikte bir oyun bilgisayarlarda yok, cevap ver bana Hideo!

oradan koro halinde "Eee, biz bunları yaptıydık, bir daha mı yapalım?" diye soracaklar. Ne yazık ki evet. Hideo San, MGS 3'ün save'lerinin bu oyunda kullanılmasını istememiş.

Durun bir dakika, size söylemeyi unuttum, oyuna yeni eklenen Demo Theather moduyla oyunun ara videolarını tek tek ya da film gibi bir bütün olarak seyredebiliyoruz. Oynamaktan sıkılırsak (ki sanmıyorum) patlamış mısırlarımızı alır, geçeriz televizyonun başına, MGS 3'ün unutulmaz sahnelerini film tadında seyrederiz. Daha ne isteyebilirim ki?

MGS 3: PERSISTENCE

İlk DVD'nin sonuna bir çırpıda geldik ama asıl heyecan yeni başlıyor, çünkü MGS 3 online oluyor! 8 oyuncu, 12 harita, yeni silahlar, yeni karakterler ve birbirinden güzel oyun modları... "Online aksiyon bilgisayarda oynanır!" diyenler Subsistence'ı gördükten sonra bir daha düşünsün. Hangisini anlatmaya başlasam bilmiyorum ki... Aksiyonun hiç bitmediği deathmatch modunu mu, kurtarma ve ele geçirme senaryolarını mı, Snake'in tek başına diğer oyunlara karşı kahramanca savaştığı görevi mi, yoksa takımlı saldırı görevlerini mi?

Snake, Ocelot ve Volgin'in parlak Ivan'ından takım kursak ve bu takımları ormana salsak ne olur? Sanıyorum büyük bir orman yangını çıkar. Peki bu kadar aksiyonun bir kurbağayı ele geçirmek için olduğunu söylesem? Delilikte son nokta. Bu Hideo Kojima insanı en sonunda toptan keçileri kaçırdı. Muhterem abimiz herhalde bizim bayrak ya da mevzi ele geçirmekten sıkıldığımızı düşünmüş olacak ki, artık kurbağa ya da civciv heykellerini ele geçiriyoruz. Süper güçlerin düştüğü hale bak. Ama çatışmalar o denli zevkli ki bu küçük dostlarımızın sevimliliği zerre kadar umurumuzda olmuyor. Bu çatışmalar esnasında bir defa daha anladım sniper kullanmak her yiğidin harcı değilmiş. En güzeli yakın dövüş ve pompalı tüfek ikilisiymiş...

METAL GEAR RAIDEN: SNAKE ERASER?

Neyse efendim, ille de takım halinde çalışacak değiliz ya, kendine güvenen biri çıkar "Ortada Snake" oynarız. Kısaca "Ben tek, siz hepiniz" diye mahallede futbol oynarken telaffuz ettiğimiz kavramın MGS3S halidir bu "Ortada Snake". Yalnız burada top yok, mikrofilm var. Snake olan kişi de diğer insanlara rağmen o mikrofilmi almaya çalışıyor.

Bunun gibi modlarla MGS3S'de online keyfine doyum olmuyor ama ortada bir sorun var: Türkiye'de kaç insan evladında PlayStation 2 için internet adaptörü olduğu. Tamam her şey iyi, güzel, hoş da neden bu Hideo kişisi online olmadan çok oyuncuyla oynanan bir mod da geliştirmemiş? Neden ben arkadaşımla aynı konsolda teke tek savaşamıyorum? Bunun yerine "çok istiyorsan al, düello yap" der gibi oyun içindeki unutulmaz bölümleri tekrar oynayabileceğimiz Duel modu gelmiş. Yetti mi, tabii ki yetmedi. Yanına eşantiyon olarak da Metal Gear (1987) ve Metal Gear 2: Solid Snake (1990) gibi klasik iki oyun da pakete dahil. Cıv cıv diye, MSX grafikleriyle oynanan bu iki afacan oyun, benim için büyük bir sürpriz oldu, tam da bu aralar retro çılgınlığına kapılmış halde neyi oynayacağımı düşünürken. Maymun peşine düştüğümüz Snake vs. Monkey modu da birkaç harita eklenmiş halde duruyor.

METAL GEAR SIGINT

Evet, sıra geldi en lezzetli kısma; Secret Theater. MGS 3'ün oyun içi görüntüleriyle hazırlanmış, birbirinden güzel 17 video ve her biri gülmekten karnınızı ağrıtacak, gözünüzden yaş getirecek kadar komik. Hani oyunun sonunda Snake'in elini sıkmadığı CIA başkanı vardı, hatırladınız mı? Onun intikamını ve Snake ile halay çekmesini, MGS 2'den tanıdığımız Raiden'in Snake Eraser projesini ve başına gelenleri, teknisyen olacak Sigint efendinin Snake'i atlatıp Eva'ya asılmasını ve bu da yetmiyormuş gibi "Big Boss" ilân edilmesini ancak burada bulabilirsiniz. Bu arada taş-kağıt-makas oyununda hiç bilmediğimiz bir yenilmez silah varmış, bunu da Snake ile Boss taş-kağıt-makas oynarken öğreniyoruz. Aslında The End de Eva'ya aşıkmış!

Bir yaşımıza daha girdik ve bir efsanenin daha sonuna geldik. Kim ki Playstation 2'ye sahip ama MGS 3 nedir bilmiyorsa, kim ki MGS 3'ü bitirmiş ve online oynama niyetindeyse ve her kim ki MGS serisinin hastası ise en yakın zamanda bu oyunu edinsin. MGS 3'ü bitirdiyseniz ve tek istediğiniz yeni bölümler ise hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Çünkü her ne kadar oyuna yeni özellikler gelse de, elimizdeki oyun hâlâ MGS 3 ve bölümlerde değişen bir şey yok. Ama MGS3'ün üstüne Subsistence ile eklenenler o kadar fazla ve o kadar değerli ki, elinizde MGS3'ün orijinali dahi olsa, Subsistence'ı size tavsiye ederim.

OlgaY Ertez *olgay@level.com.tr*

Level Karnesi

- ✓ Muhteşem MGS online keyfi.
- ✓ Yeni üçüncü kişi kamerası.
- ✓ Kullanışlı ve eğlenceli Theather modları.
- ✗ Yeni eklenen tek kişilik ekstra modlar ve oyunlar tatmin edici değil.

Grafik	0	1	2	3	4	**5**
Ses	0	1	2	3	4	**5**
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	**5**
Multiplayer	0	1	2	3	4	**5**
Eğlence	0	1	2	3	4	**5**

BİR EFSANE YENİDEN TANIMLANMIŞ.

95

■ **Yapımcı** Kojima Productions ■ **Dağıtımcı** Konami ■ **Türkiye dağıtıcısı** Aral İthalat ■ **Yaş Sınırı** 17+ ■ **Dual Shock** Var ■ **60Hz Modu** Var ■ **Hoperlör Desteği** Dolby Pro Logic II ■ **Zorluk** Normal ■ **İngilizce Gereksinimi** Normal ■ **Multiplayer** Var ■ **Diğer Sistemler** Yok ■ **Web** http://www.metalgearsolid.com ■ **Alternatif** Splinter Cell: Chaos Theory

FPS/Taktik

GHOST RECON 3
ADVANCED WARFIGHTER

UBI'nin gözünü para hırsı bürümüş

■ Soldaki şey helikopter. Evet, grafikler bu kadar kötü.

Merhaba. Bizim adımız Ubisoft. Son zamanlarda oyun piyasasının hakimiyetini ele geçirmek ana hedefimiz. Bunun için de sinekten yağ çıkarma azmindeyiz. O kadar gözümüz döndü ki, teknik olarak mümkün olmadığını bilmemize rağmen ağır grafikli yeni nesil bir oyunu PS2 platformuna uyarladık. PSP versiyonunu da düşünmüyor değiliz hani. Tamam sonuç çok kötü. Ama alacaksınız kardeşim! İçinde Clancy ismi geçiyor. Pamuk eller cebe! Hati!

Hani kötü olur da bu kadar mı olur sorusunu sorduran ender oyunlardan biri Ghost Recon 3. Bu tanım sizi yanıltmasın, PS2 versiyonundan bahsediyoruz. Oyunun Xbox 360 ve PC sürümleri gayet güzel görünüyor. Aletler teknik olarak yeterli olduklarından bu durum normal zaten... Peki ya PS2? Komik modellemeler, bellek daha fazlasına izin vermediği için koridorlardan ibaret bölüm tasarımları, sıkıcı, anlamsız ve birbirinin tekrarı olan görevler, sorunlu kontroller... Görüntüye genel olarak bir basıklık ve çamur rengi hakim. Tek kelimeyle iç bunaltıcı. Grafikler o kadar kötü ki, binaları kutulardan ayırt etmeniz imkansız. Takım arkadaşlarınız çöp adamlara benziyor. Daha sayayım mı?

Ghost Recon 3, firmaların gözünü para hırsı bürüdüğünde neler olabileceğinin en iyi göstergesi. Aralarından akıllı tek bir adam çıkıp da "Kardeşim! Oyun belli, alet belli, bu oyun bu alete olmaz!" dememiş. Belki diyen biri çıkmıştır, onun da kovulduğuna bahse girerim. (Peki o adam ne yapmıştır? Gidip Stardock kadrosuna katılmıştır herhalde – bkz. Galactic Civilizations II incelemesi.) Oyunu satın almayı geçtim, bedava verseler bile oynamaktan şiddetle kaçının. Üstüne para vermeleri lazım. Böyle zamanlarda oyun incelemek için para aldığımızı hatırlıyorum da biraz rahatlıyorum. Gerçi böyle oyunlar söz konusu olunca o para da az geliyor. Müdürüm?

Ant Köksal *ant@level.com.tr*

Level Karnesi
- ✓ Hmm.. Clancy ismi.
- ✗ Kutu dahil oyunun geri kalanı.

KESİNLİKLE VE KESİNLİKLE UZAK DURUN. **28**

■ **Yapım** Ubisoft ■ **Dağıtım** Ubisoft ■ **Yaş sınırı** 18+ ■ **DualShock** Var ■ **60Hz Modu** Yok ■ **Hoparlör Desteği** Dolby Pro Logic 2
■ **Zorluk** Kolay ■ **İngilizce gereksinimi** Az ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** PC, Xbox ■ **Web** http://www.ghostrecon.com/us/ ■ **Alternatif** Rainbow Six

Futbol

OUTRUN 2006: COAST TO COAST

Evinizde atari salonu keyfi

Çocukluğunuzun "atari salonlarında" görür görmez tanıyacağınız bazı yarış oyunları vardır, arabalara ve oynanışa bakarak rahatlıkla "kesin Sega oyunu bu" dersiniz. Outrun 2006, bu teşhise cuk oturan bir oyun. Tek fark var; artık evinizde de oynayabiliyorsunuz. Tek fark "Insert Coin" yerine "Press Start Button" yazması.

Eski bir klasiğin yeniden yapımı olan oyun, çeşitli modlar içeriyor. İlki bildiğiniz yarış modu. Checkpoint mantığıyla birinci olmak için uğraşıyorsunuz. Standart bir atari salonu oyununa uygun olarak, ikincilik kesinlikle kabul edilmiyor. Oynanış çok kolay, gaza basmanız yeterli. Fren kullanılmıyor! Çarptığınız arabalar ortadan yokoluveriyor, hasar modellemesi sıfır, nasıl bir kaza yaparsanız yapın yola düz olarak iniyorsunuz. Bu arada (orijinal oyunda olduğu gibi) tüm arabalar Ferrari. Bu yarışları kız arkadaşınızla (bakınız, arabada yanınızda oturan sinir bozucu mahlukat) beraber yapabildiğiniz bir mod daha var. Fakat esas eğlenceli olan "kız arkadaşını tatmin et" modu (bu cümleden kötü bir anlam çıkaranlara on iki saat Mario oynama cezası veriyorum). Bu modda, kız arkadaşınızın isteklerini yerine getirdikçe (öndeki tüm arabaları geç, spin at, yoldaki kalpleri topla, beni ihmal etme...) puan kazanıyorsunuz. Maşallah kızın da istekleri bir türlü bitmiyor. Ne yazık ki "bi sus be sevdiceğim!" seçeneği oyuna dahil edilmemiş.

Basit, eğlenceli, lastik havası, vites ayarı gibi ıvır zıvırla uğraşmayacağınız bir oyun arıyorsanız uygun seçim. Üstelik güzel bir nostalji de yaşatıyor. Gerçi uzun süre oynamaya pek uygun değil, çok kolay sıkılıyorsunuz (sonsuz jetonunuz varsa hangi oyundan sıkılmazsınız ki). Bir ekstra olarak, oyunun içinde orijinal Outrun da var. Ama yarış oyunları konusunda ciddiyet arayanlardansanız, başka oyuna alalım sizi.

Ant Köksal *ant@level.com.tr*

Level Karnesi
- ✓ Kolay oynanış.
- ✓ Nostalji yaşatıyor.
- ✗ Kısa sürede sıkıyor.
- ✗ Hasar modellemesi yok.

ESKİ GÜNLERİ ANMAK VE KISA BİR SÜRE EĞLENMEK İSTEYENLER İÇİN. **73**

■ **Yapım** Sumo Digital ■ **Dağıtım** Sega ■ **Yaş sınırı** – ■ **DualShock** Var ■ **60Hz Modu** Var ■ **Hoparlör Desteği** Dolby Pro Logic 2
■ **Zorluk** Kolay ■ **İngilizce gereksinimi** Az ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** PSP, Xbox ■ **Web** http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=outrun2006 ■ **Alternatif** Outrun 2 SP

Aksiyon

ICE AGE 2 THE MELTDOWN

Biz kazık gibi adamların incelemelerinden sıkılmadınız mı?

İki ay önce Official XBox dergisinin yardımcı editörü Mark Robbins deneysel bir inceleme yazısında kobay olarak kullandırdı kendisini. Chronicles of Narnia adlı oyunu incelemek için, tavsiye edilen yaş sınırına, yani 10 yaşına geri döndürüldü. Amerika'nın en ünlü hipnotizma uzmanı Mark Howes tarafından gerçekleştirilen seansın tamamı videoya kaydedildi ve dergide yayınlandı.

Bu deneyi biz de yapmalıydık! Ama biz fakir bir dergiydik. Amerika'da değiliz, elimizde resmi XBox dergisindeki gibi imkanlar da, öyle profesyonel hipnoz uzmanına milyarlar verecek halimiz de yok. Olsa bile hiçbirimizinki hipnoz olmaya yemedi. Peki bu hizmeti size getiremeyecek miydik? Kesinlikle hayır!... İşte, sizin için hiçbir masraftan kaçınmadık, dünyanın en korkunç yörelerinde yaşayan, bulunması en güç canlı türünü bulduk: Tamamen orijinal, 13 yaşında bir çocuk: Alican.

Alican'ın inceleyeceği oyun geçen aydan belliydi: Ice Age 2. Alican'ı aldık ve dergiye getirdik. İlk çekingenliğini ve korkusunu attıktan sonra görevini yerine getirmeye başladı. Şimdi, Official XBox dergisinden daha özgün bir çalışmayı biz de nasıl yapıyoruz! Fakir olabiliriz, ama bizim de zekamız var! Evet Alican, klavye sende... (NOT: İncelemenin orijinalliğini bozmamak için hiç düzeltme yapmadık.)

ICE AGE 2

Çok güzel bir oyun bu oyun. Sinema filminden uyarlanmış. İlk başta Sinan abi beni ofise çağırdı ve bu oyunu yazmam istendi. Bende hevesle gittim aslında geçen ay yapacaktık ama bu aya kaldı.

Bu oyunu çok sevdim, grafikleri çok güzel vede sinema filmindeki karakterlerin hepsi bu oyunda var. Vede oyun başlarında direkmen oyunu açıp oynadım. Oyunuda Ice Age 2 deki Sincap oluyorsun ama oyunun bazı bölümlerinde sıkılıyorsunuz ama bazı bölümlerdede çok zevk alıyorsunuz. Oyundaki karakterler çok gerçekçi olarak yaratılmış. Bu oyunun yapımcıları gerçekten çok güzel bir oyun meydana getirmişler. Ben bu oyunu büyük bir zevkle oynayıp çok sevdim. Bu oyunu herkese tavsiye edip oynamasını dilerim.

Oyundaki tuşlar çok basit zaten W düz gitmek, A sola dönmek, D sağa dönmek, Space ise atlamaktır. Oyunun amacı çok basit cevizleri toplamaktır. Her bölümde bir kaçtane ana ceviz var. Bu cevizleri toplayıp o geçme yerine gelip Sağ tuşa basarak oradan geçilir ve bölüm geçilmiş olur.

Benim oyunda en komik bulduğum yer ise kaplanın arkasından oynadığınız kişiyle kaplanın arkasından cevizleri toplayarak kaplan farketmeden geçmektir. Kaplan baktığı zaman oynadığınız karakterle space tuşuna basarak yere yatırıyorsunuz ama o yatış şekli çok komik. Bu oyunda en sıkıldığım yer ise bulacağınız cevizi arama sahnesidir. Ama oyun genel olarak çok güzel.

Bu oyun çok güzel bir oyun bende çok beğendim ve herkese tavsiye ederim.

Not: Ben oynarken dergideki Playstation bozuktu. O yüzden Serpil ablanın bilgisayarında oynadım oyunu, özür dilerim. Ama Playstation'da da güzeldir mutlaka.

Alican Okumuş
Ata İlköğretim / 6-B 169

Level Karnesi

✓ Çok güzel bir oyun bu oyun.
✗ Ceviz arama sahnesi.

Grafik	0	1	2	3	**4**	5
Ses	0	1	2	3	**4**	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	**4**	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	**4**	5

BU GÜZEL OYUNU HERKESE TAVSİYE EDERİM... TAMAM MI SİNAN ABİ, OLDU MU?

80

■ **Yapım** Eurocom Entertainment ■ **Dağıtım** Vivendi Games ■ **Yaş sınırı** 18+ ■ **Türkiye dağıtıcısı** Aral İthalat ■ **DualShock** Var ■ **60Hz Modu** Var ■ **Hoparlör Desteği** Dolby Pro Logic 2
■ **Zorluk** Kolay ■ **İngilizce gereksinimi** İngilizce bilmiyordum ama oynadım ■ **Multiplayer** Yok ■ **Diğer sistemler** PC, GC, XBox, DS ■ **Web** www.eurocom.com ■ **Alternatif** Filmi de çok güzel

GP2X

Eski oyuncaklarla dolu bir sandık

Mobil oyun konsolu pazarında PSP ve DS dışında, daha makul fiyatlarla edinilebilecek alternatifler arayanlar için, kısa süre önce Türkiye'de de piyasaya çıkan GP2X'i yakından inceleme fırsatı bulduk bu ay. Gördüklerimiz hoşumuza gitti.

Öncelikle GP2X'in siyah renkli, retro tasarımına bir göz atalım. 3,5 inçlik bir LCD ekranın sol tarafında bulunan joystick ve sağa yerleştirilmiş dörtlü aksiyon tuşlarıyla cihazın tasarımı PSP'yi çağrıştırıyor (sağ ve sol omuz tuşlarını da unutmamak lâzım). Ses ayarı, "select" ve "start" tuşları da yine ön yüzde bulunuyor. Arka tarafını çevirdiğinizdeyse GP2X'in en ciddi dezavantajlarından biriyle karşılaşıyorsunuz: Cihaz, adaptörünü kullanmadığınız sürece iki adet kalem pille çalışıyor. Oyun oynamak, video izlemek gibi pil ömrünü hızla tüketen işler için kullanacağınız bir alet kalem pillerin tercih edilmiş olması bizce yanlış bir seçim. Gerçi konsolun kutusundan iki tane şarj edilebilir pil de çıkıyor ama bunlarla "mobil" takılabilme süreniz bir hayli kısa. GP2X'e ait teknik bilgiler, pillerin yaklaşık altı saat boyunca video oynatabilmenize izin verdiğini söylüyor.

Tasarımıyla gözlerinizi kamaştırmayacağı ortada, ama hemen vazgeçmeyin. Cihazı ilginç yapan özellikler "power" tuşuna bastıktan sonra kendini gösteriyor. Arayüzde karşınıza çıkacak sekmeler arasında sadece oyun değil video, müzik, fotoğraf, e-book seçenekleri de dikkat çekici. Hatta cihazın video ve müzik konusundaki performansını oyunlarda olduğundan daha fazla beğenip, bu özellikleri nedeniyle edinmek bile isteyebilirsiniz. Ama bu kıyaslamaya daha sonra geleceğiz.

MPEG4 ve DivX formatlı videoları oynatabilen, MP3'lerinizi çalabilen GP2X'in en iyi özelliklerinden biri televizyona bağlanabilir olması. Yani yüksek kapasiteli bir SD kartınız varsa filminizi GP2X üzerinden, hem de görüntü kalitesi düşmeden büyük ekrana yansıtabilirsiniz. Daha da iyisi, Amiga emulatöründe oyun oynarken GP2X'i TV'nize bağlayarak, süper nostalji yaşayabilirsiniz.

Gelelim oyunlara... GP2X'i kimisi için ilgi çekici kimisi için rahatsız edici yapabilecek yanı, ticari oyunlardan ziyade kullanıcıların geliştirdiği oyunlara ve emülatörlere sahip olması. Tümüyle açık kaynak kodlu Linux işletim sistemini kullanan cihaz, kullanıcılarını yeni programlar ve oyunlar yazmaları konusunda sonuna kadar destekliyor. Bunun dışında her türlü emülasyon programını da kendi web sitesinden kullanıcılarıyla paylaşıyor. Amiga, SNES, Neo-Geo, Mame gibi çok sayıda emülasyon programını Türkçe içerikli siteden (www.gp2xtr.com) bulabilirsiniz. Kullanıcı tasarımı oyunlar da tahmin edebileceğiniz gibi puzzle ve arcade ağırlıklı, son derece basit ve bir o kadar da bedava (evet, bu oyunları da web sitesinden ücretsiz edinebilirsiniz).

Hakkında daha uzun uzun yazılabilir ama GP2X'in kimlere hitap ettiğini söylemeden yazıyı kapatmak istemediğim için diğer ayrıntıları atlıyorum. Eğer açık kaynak kodu üzerinde program yazmaya istekliyseniz GP2X gerçekten mükemmel bir fırsat. Program yazan kullanıcılar için düzenlenen yarışmalar, diğer kullanıcıların yazdığınız program hakkındaki yorumlarını doğrudan alabilmeniz, henüz çok yaygınlaşmamış bir platformu hep birlikte geliştirme imkanı gibi sebeplerle GP2X yazılımcı adaylarına çok şey öğretebilir. Eğer bir oyun konsolundan çok, yanınızda taşıyabileceğiniz bir medya oynatıcıya ihtiyacınız varsa, GP2X yine iyi bir alternatif. Ama "sadece sağlam oyunlar oynayabileceğim mobil bir cihaza ihtiyacım var" diyorsanız GP2X'le, en azından şimdiki haliyle mutlu olamayacağınız da bir gerçek. ■

GP2X Üretici: GamePark **Türkiye Distribütörü:** SMart
Web: www.gp2xtr.com **FİYATI:** 399 YTL

TEKNİK BİLGİLER

İşlemci	ARM920T ve ARM940T
NAND Flash Bellek	64 MB
Boyutlar	143.6 mm x 82.9 mm x 34 mm
Ağırlık	161 g (piller hariç.)
RAM	64 MB DDR
Veri Depolama	SD Kart
Bağlantı	USB 2.0 High Speed
İşletim Sistemi	Linux
Ekran	3.5" TFT LCD (260.000 renk)
Çözünürlük	320 x 240 (QVGA)

NINTENDOGS

LEVEL HIT

Çok şiriiiin, evde besleyebilir miyiz bunuuu, lüütfeen!

PLATFORM: Nintendo DS **YAPIM:** Nintendo **DAĞITIM:** Nintendo **WEB:** www.nintendogs.com **TÜR:** Sanal hayvan

Yıllardır birlikte yaşadığım, gül gibi geçinip gittiğim köpeğim Ziggy bugünlerde hem benden, hem de bir süredir elimden düşmeyen DS'ten nefret ediyor. Ne zaman aleti alıp Nintendogs oynamaya başlasam ya karşıma geçip "Yine mi o oyun Selami?!" anlamında hırlıyor, ya da odayı terk ediyor. Tipik bir kıskançlık krizi... Buradan çıkarttığım iki sonuç var; 1- Ziggy'ye daha çok ilgi göstermeliyim, 2- Nintendogs yeterince gerçekçi bir oyun.

Bir zamanlar, teknolojiyi bol bulan ve bu yüzden nereye kullanacağını şaşıran Japonların icat edip dünyaya saldığı bir tamagotchi çılgınlığı vardı. Küçük bir ekranın karşısına geçip birtakım şekillrti sevip besleyerek şefkat ihtiyaçlarını giderirdi insanlar. Sanıyorum zamanla bunların hepsi ilgisizlikten öldü de Tamagotchi soyu tükendi. Ama teknoloji gelişmeye, insanlar sevgisizlikten acı çekmeye devam ediyordu. Nintendogs'un çıkış noktası bu olmalı. Zira fikir olarak Tamagotchi'den hiçbir farkı yok ama oyundaki her şey öylesine iyi tasarlanmış ki Nintendogs'a Tamagotchi demek büyük insafsızlık olur.

TASMASIZ TRAFİĞE ÇIKMAYIN

On yıldır gerçek bir köpekle yaşıyorsanız önyargılarınız Nintendogs'un sevimsiz, soğuk, en iyi ihtimalle "gereksiz" bir oyun olduğunu söyleyecektir (bende öyle oldu da). Ama daha oyuna girer girmez bu fikirleri bir süreliğine erteleme kararı vereceksiniz. Çünkü karşınıza çıkıveren altı köpek yavrusu, hayvan seven herhangi bir insanın tepkisiz kalabileceği türden şeyler değil. Hiç durmadan salladıkları kuyrukları, birbirleriyle oynayışları, her hareketinize verdikleri farklı tepkileriyle bu yavru köpeklere, bir başka deyişle oyunun "grafiklerine" hemen ısınıyorsunuz. Sonra işin en zor kısmı geliyor; aralarından bir seçim yapmak. Yorkshire Teriyeri, Boxer, Çihuahua, Alman Çoban Köpeği, Shetland Sheepdog ve Cavalier King Charles Spaniel cinslerinde ve her biri kendi türünün fiziksel ve karakter özelliklerini taşıyan bu yavrulardan hangisini eve götüreceğiniz size kalmış. Ama seçim yapınca diğerlerine sonsuza kadar veda etmiş olmuyorsunuz, istediğinizde yaşadıkları barınağa gidip sevebilir ya da parasını ödeyerek istediğinizi alabilirsiniz.

TAKSİDİ BİTMEMİŞ KOLTUKLARA ZIPLAMAYIN

Yavru köpekleri sevip mıncırmaktan daha eğlenceli bir şey varsa, o da onları eğitmektir. Komutlarınızı anlamaları, hareket alanlarının sınırlarını kavramaları, oyunların da kendi içinde kuralları olduğunu kabullenmeleri için aynı şeyleri defalarca tekrarlamanız gerekir, sıkılırsınız ama sizi anlamaya başladıkları anda hepsi geçer. Karşılıklı ödül bisküvisi yiyerek durumu kutlarsınız! Nintendogs'un da eğitim süreci buna yakın. En etkileyici yanı, köpeklerinize sesli komutları öğretebiliyor olmanız. "Otur, kalk, gel, yakala" gibi komutlarınızı DS'in mikrofonu aracılığıyla veriyorsunuz ve hayvancığın keyfi yerindeyse kısa sürede söylediklerinizi anlamaya başlıyor (gerçi bu sırada evdeki gerçek hayvanınızın kafası karışıyor, bildiği her şeyi unutabiliyor, ama bir süre sonra sizi DS'le konuşur halde gördüğünde ciddiye almamayı da öğreniyor).

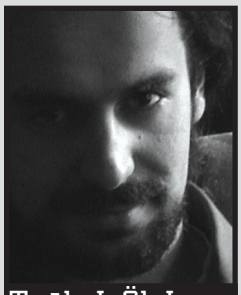
HAVLAYARAK DÜNYAYI KURTARAMAZSINIZ

Sanal köpeğinizle ilgilendikçe yeni şeyler öğrenmesi gibi, oyunun içeriği de zamanla genişliyor. Alabileceğiniz oyuncak ve eşyalar, çıktığınız gezintilerde dolaşma süreniz ve rotanız, katıldığınız yarışmaların kapsamı, zorluğu ve hatta sahip olabileceğiniz köpek cinslerinin çeşitliliği hep sizin ve köpeğinizin performansına bağlı. Bu noktada "oyun dediğin, belli bir amaç içerir" diyenleri de tatmin edebilecek bir oyun Nintendogs, özellikle de yarışmalarıyla. Katılabileceğiniz üç tür yarışma var: Biri aranızdaki iletişimin ne kadar kurulabilmiş olduğunu, yani köpeğinizin verdiğiniz komutlara doğru tepkiler verip vermediğini sınıyor. İkincisi "yakala Bobi!" oyunu; siz fırlatıyorsunuz o yakalıyor. Üçüncüsü ise köpeğin ne kadar formda olduğunu test ediyor, bir engelli koşu pistinde olabildiğince çabuk ve az hatayla bitiş çizgisine varması gerekiyor. Yarışmalarda ilk üçe girebilirseniz hem para, hem kupa hem de bir sonraki level'a geçiş hakkı kazanıyorsunuz.

Tüm ekstralarına, yan uğraşlarına rağmen stylus'la dokunarak köpek sevmek, su ve mama vermek, banyo yaptırıp sokağa çıkartmak, DS'i burnunuza dayayıp "otur Bobi" demek çok anlamlı gelmiyor, değil mi? Ama oyunun tasarımı, köpeklerin hareketleri, sesleri, tepkileri ve görünüşleri öylesine hoş ki Nintendogs oynarken ne bu işlerden ne de köpeklerinizi kendi haline bırakıp izlemekten sıkılmıyorsunuz. Görsel olarak her detay öyle iyi düşünülmüş ki tüylere alerjisi olanlar oynarken hapşırmaya başlayabilir. Ama bu konuda Nintendogs Ziggy'nin yerini asla tutamaz...

LEVEL NOTU: 87

DONANIM



Tuğbek Ölek

AMMA UZUNMUŞ BU TÜNEL

Geç geç bitmiyor...

Bu aralar kiminle konuşsanız aynı şeyden bahsediyor. Bir geçiş dönemindeyiz. Neyin ne olacağını %100 kesinlikle bilemediğiniz geçici bir dönem bu. Firmalar geçişte, editörler yorgun, okuyucular ne yapacağını şaşırmış vaziyette.

Konsollar yeni nesile geçiyor. TV'ler HDTV'lere, Microsoft Vista'ya geçiyor. Oyunlar DirectX 10'a, işlemciler çift çekirdeğe geçiyor. Programlar 64-bit'e, ekran kartlarımız PCI Express'e geçiyor. Zaten masaüstleri de dizüstü bilgisayarlara geçiyor.

Sadece teknolojiler değil, satın alma alışkanlıklarımız da bu geçit törenine katılmış durumda. Küçük bilgisayarcılar deryasından büyük bilgisayar mağazalarına geçiyoruz. Ürün bilmez distribütörlerden, her markanın Türkiye'de kendi ofisini açtığı bir döneme geçiyoruz.

Her şey geçişte, neyin nasıl olduğunu bilmek zor. Sorular bitmiyor... XBOX 360 mı alsak, çıkınca PS3'ü mü? HDTV alsak mı, beklesek mi? Ekran kartı alacağım ama DX 10 çıkınca ne olacak? Çift çekirdek işlemci aldım ama performans niye kötü? Dizüstü bilgisayar alsam mı, masaüstünde mi kalsam? Ne olacak bu memleketin hali? Sorular bitmiyor...

Eğer bu aralar kafanız karışıksa dert etmeyin. Herkesin kafası karışık, firmalar da bilmiyor ne yapacağını. Uzun ve çileli bir geçişler silsilesi dönemindeyiz. En dikkatli, en temkinli olmamız, sürekli ince eleyip sık dokumamız gereken bir dönem bu. ■

98 DONANIM HABER & İNCELEME
106 DONANIM ÖZEL
112 TEKNİK SERVİS

PHYSX NİHAYET HAZIR

Bir yılı aşkın süredir size oyunlardaki fizikleri baştan yaratacak fizik kartı PysX'den bahsediyoruz. Ancak kartın çıkışı geciktikçe gecikti. Ama nihayet kartlar hazır ve hatta üretildi bile. Mayıs ayının ikinci yarısında kart dünyada pazara çıkmaya başlayacak. Ülkemizde de haziran ayında Asus ilk PhysX kartlarını ülkemizde piyasaya sunmuş olacak.

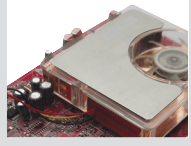
Ayrıca PhysX destekli sağlam oyunlar da eş zamanlı olarak piyasaya çıkıyor. Rise of Legends mayıs ortasında bilgisayarlarımızda olur. Derginin son günlerinde gelen Ghost Recon Advanced Warfighter'ı sisteminize kurduğunuzda Aegia PysX sürücülerini yüklediğini şaşırarak gördük. Yeni bir masraf kapısı, galiba aralandı. ■

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ — EDİTÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

Sapphire X1900 XTX

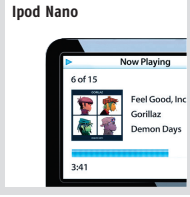
Sapphire X1600 TX

Asus EAX1300Pro/TD/256MB



Logitech G7

Ipod Nano



Logitech Harmony 525

Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955
Intel D975XBX Anakart
Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM
Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)
Tagan 500Watt Güç Kaynağı
Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı
Logitech G15 Klavye

REVOLUTION'A YENİ İSİM

Wii will rock you!

Bir süredir Nintendo'nun yeni nesil oyun konsolu Revolution'a yeni bir isim aradığını biliyorduk. Hatta komik tahminler ve alakasız rivayetler dolanıyordu ortalıkta. Ama her seferinde bizi şaşırtmayı bilen Nintendo yine aynısını yaptı ve beklenmedik bir isimle çıktı karşımıza: Wii. Evet, evet ilk seferde anlamak zor oluyor, ağır ağır söyleyelim. Bir adet "w" (dubleve yani), bir "i", bir "i" daha, yani Wii. Yok, valla dalga geçmiyoruz. İnanmayanlar www.nintendo.com 'a bakabilir.

"Nereden çıktı şimdi bu isim?" diyenlere hemen açıklayalım. İngilizcedeki "We" yani "biz" gibi okunduğundan oyun dünyasının bütünlüğünü sembolize ediyor (Gerçi biz "viiii" diye okuyoruz). Ayrıca yan yana gelen iki "i" harfi hem Nintedo Wii'nin kendine has kontrol cihazını hem de oyuncuların yan yana gelmesini simgeliyor. Yani Wii deyip geçmeyin gerçekten manalı bir isim!

İNCELEME

BENQ FP93GX

Hız delisi monitör

LCD monitörlerde tepki süreleri çılgınca düşmeye devam ediyor ve BenQ yeni modeli FP93GX ile tepki süresini 2ms'ye düşürerek çıtayı iyice yükseltiyor. Bunu nasıl başardıklarına girmeden önce kısaca tepki süresinin önemini bir kere daha hatırlatalım.

LCD monitörlerde bir noktadaki görüntü renk olarak süratle değişse de parlaklık seviyesi daha yavaş bir hızda değişir. Bu yüzden görüntünün orijinali hızla hareket ediyorsa, ekrandaki görüntü bu hareketten daha yavaş kalarak gölgeler oluşmasına yol açar. Mesela bir FPS oyununda hızla kafanızı çevirdiğinizi düşünün. Koyu renkli bir duvarın arkası açık renkliyse duvarın kenarı boyunca gölgeler oluşur. Oyunlarda kimi yakın, kimi uzak, kimi koyu, kimi parlak tonda pek çok obje olduğu için görüntü çamura döner. Bu yüzden yüksek tepki süreli monitörlerde FPS oynarken hareket ettikçe görüntünün birbirine girdiğini görürsünüz. Ya da bir araba yarışında hızlandıkça çevre görüntülerinin bulandığını fark edersiniz.

Bahsettiğimiz yüksek tepkili, kötü LCD'ler 25ms tepki süresine sahiptir. Bugüne dek çıkan 12ms ve 8ms monitörler bu sorunu büyük oranda çözmüştü. Ama hala az da olsa gölgelenmeler oluyordu. BenQ FP93X ile bu sorunlar iyice tarihe karışıyor. Çünkü 2ms'lik tepki süresi standart bir monitörden 12,5 kat daha hızlı olduğunu gösteriyor. Bu yüksek hızı sağlayan, BenQ'ya özel Advanced Motion Accelerator teknolojisi. Bu teknoloji sayesinde monitörün tüm yüzeyindeki pikseller aynı performansta ve hızla grinin farklı tonları arasında geçiş sağlayabiliyor.

Düşük tepki süresi bir yana FP93X'in görüntü kalitesi de çok iyi. Bu modelde Senseye teknolojisi kullanılmadığı için daha önce incelediğimiz BenQ monitörlerden biraz daha zayıf. Ama 700:1 kontrast oranı ve 300cd/m² parlaklığı ile hala piyasada bulabileceğiniz en iyi görüntü kalitelerinden birini sunuyor. Ancak iş oyunlara ya da filmlere gelince farkını hissettiriyor. 8ms bir monitörle karşılaştırıldığında belki gölgelenmeleri tek tek ayırıp gösteremiyorsunuz ama oyunun geneli çok daha net bir görüntüye kavuşuyor.

FP93GX'de, önceki BenQ modellerine göre hoşumuza giden diğer bir nokta aşağıda yer alan menü tuşlarının monitörün ön yüzüne alınmış olması. Belki eski hali daha iyi görünüyordu ama artık ayarları değiştirmesi çok çok daha kolay. Ama ne yazık ki FP93X'in ergonomisindeki gelişim bununla sınırlı. Ürünün kaidesi önceki modellerde olduğu gibi oldukça statik. Ama BenQ monitörlerdeki incecik kenarlar ve sade, temiz görünüş bu konudaki tesellimiz.

LCD monitörler hala tuzlu yaratıklar. Ama CRT'nin mutlak sonunun geldiği bu çağda, oyunculara yakışır iyi bir monitör bakıyorsanız FP93GX ideal bir aday. ■

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: 2ms tepki süresi, yüksek görüntü kalitesi
Eksiler: Düşük ergonomi

Üretim : BenQ www.benq.com.tr
İthalat : Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı : 499$ +KDV

PLANTRONICS GAMECOM 1

Yüksek seste oyun ve müzik keyfi

Kaliteli ve makul fiyatlarda bir kulaklık bulmak kolay bir iş değil. Hele ki ses kalitesi ve derinliğine önem veren veriyor, oyunlardaki gerçekçi sesleri ucuz bir kulaklığa kurban vermek istemiyorsanız. Üstüne bir de oyun oynarken sesli iletişim özelliklerini kullanıyorsanız bundan daha fazlasına, kaliteli bir mikrofona da ihtiyacınız var. Bu özelliklere sahip bir kulaklık üretebilen firma sayısı b ile bir elin parmaklarını geçmez. Plantronics bu az sayıdaki firmalardan biri ve GameCom 1, oyuncuların kulaklarına eşlik etmeye aday yeni modeli. GameCom'un bas ve tiz kalitesi gayet başarılı. Headsetlerin neredeyse test yazılımı olan Battlefield 2'de en sert patlamalarda bile tam puan aldı. Buna rağmen seste hafif bir bulanıklık olduğunu da söylemek gerekiyor. 40mm çapındaki kulaklıklar, 20 Hz-20 kHZ frekanstaki çalışma aralığa ve 112 +/-4 dB sinyal-gürültü oranına sahip. Sanıyorum bu gürültü oranı hem oyunculara, hem müzik dinlemek isteyenlere yeterli gelecektir. Headsetin gürültü engelleyici (noise-cancelling) teknolojisine sahip mikrofonu ise 100 Hz-8 kHz frekans aralığında çalışıyor.

Headsetin tam oturması için kulalıklar oynar başlıklı olarak dizayn edilmiş. Böylece kulağınıza rahatça oturuyor. Mikrofon ise belli bir oranda uzayıp kısalabiliyor. Ancak yine de ergonomi istenilen kalitede değil. Klasik bir tasarıma sahip olan GameCom 1'in 2,9 metrelik uzatma kablosunun ucundaki kumandadan mikrofon ve ses ayarlarını yapabiliyorsunuz. Sonuç olarak GameCom klasik bir headsetten istenileni fazlasıyla veriyor. ■

OlgaY Ertez

Üretim : Plantronics www.plantronics.com
İthalat : MultiMedya www.multimedya.com
Fiyatı : 39$ +KDV

Performans: 4/5
Fiyat: 3/5
Artılar: Kaliteli ses çıkışı
Eksiler: Ergonomik yapı, sert ayarlar

CEVAT YERLİ İLE DONANIM SOHBETİ

Bir ustanın dilinden teknolojiler

Geçen ay FarCry ve Crysis'in yapımcısı Crytek'i ziyaret ettiğimizde sadece oyunlarını değil, donanım dünyasındaki teknolojileri de konuşma fırsatı yakaladık. Bakın oyun dünyasının teknoloji dehalarından Cevat Yerli bize neler anlattı.

Tuğbek: Bir oyunda yer alacak olan teknolojiler ne zaman belli oluyor. Hangi noktada oyuna yeni teknoloji eklemeyi kesiyorsunuz.

Cevat Y. : Alpha aşamasına gelene kadar bir oyunun bütün özellikleri belli oluyor. Hikayesi, mekanları gibi kullanılacak bütün teknolojilere de karar vermiş oluyoruz. Bu yüzden Alpha'dan sonra yeni teknoloji eklemiyoruz.

Tuğbek: Crysis'de hangi grafik teknolojileri olacak?

Cevat Y. : Oyun DirectX 10 destekli olacak. O yüzden şu an kullanımda olan HDR, Soft Shadows, Volumetric Clouds, Depths of Field gibi teknolojilerin yanı sıra henüz duyurulmamış teknolojiler de olacak. Ayrıca 64-bit, çift çekirdekli işlemciler, SLI ve Crossfire destekleri de olacak. Kısacası olabilecek teknoloji ne varsa kullanılacağız.

Tuğbek: Peki Parallax Occulision Mapping olacak mı?

Cevat Y. : Zaten FarCry'da da vardı. O teknolojiyi ATI ile birlikte biz geliştirmiştik. Crysis'de biraz daha geliştirip yeni bir şeyler katmayı düşünüyoruz. Ama DirectX 10'un teknolojilerinden biri olacak bu.

Tuğbek: Ama, henüz destekleyen donanım ve DirectX 10'un kendisi olmadan nasıl geliştiriyorsunuz bu teknolojileri?

Cevat Y. : DirectX Advisory Board'un (danışma kurulu) en başında gelen firmalardan biriyiz. Biz bugünden Microsoft ile DirectX 11'i konuşuyoruz mesela. Bu yüzden DirectX 10'da yer alacak teknolojileri önceden çok iyi bilebiliyoruz. İki ay önce DirectX 10 teknolojilerini kullanmaya başladık. Donanım olmadığı için de ekran kartı emülatörleri kullanıyoruz.

Tuğbek: Yeni nesil konsolların yapısı PC'lere daha yakın. Bu sebeple bir oyunu aynı anda birkaç platforma çıkarmak daha mı kolay artık?

Cevat Y. : Avantajları da var, dezavantajları da. Biraz kolaylaşsa da yeni zorluklar geldi. Mesela PlayStation 3'ün Cell işlemcisinin 7 işlem birimi var. Buna oyun üretebilmek için, apayrı bir teknolojiye ihtiyacınız var. Oyunun 20-30 ayrı thread'e sahip olması gerekiyor. XBOX 360'ın üç çekirdeği olduğu için daha az thread'le çözmeniz gerekiyor. Ama PC'ye gelince tek thread ile dahi çalışması lazım ki her bilgisayarda oynanabilsin. Bu yüzden teknolojinizin ölçeklendirilebilir olması gerekiyor. Bunun için Job Manager isimli bir sistem geliştirdik. Job Manager oyundan ihtiyaç duyulan işlemleri öğreniyor ve daha sonra donanımın yeteneklerine bakıp yapılması gereken işlemleri düzeltip dağıtıyor. Böylece bütün platform ve konfigürasyonlarda maksimum performansı yakalayabiliyoruz.

Tuğbek: Peki gelmekte olan bütün teknolojiler içinde sizi en çok heyecanlandıran hangisi? 64-bit'e geçiş mi, çift çekirdekli işlemciler mi, DirectX 10 mu?

Cevat Y. : Çift çekirdekli işlemciler bizi en çok heyecanlandıranı. Çünkü şu an işlemcilerin performansı oyun tasarımındaki en büyük engel. Bu problem bütün platformlar için geçerliydi. Şimdi çift çekirdekli işlemcileri en mantıklı ve yaratıcı şekilde kullanarak bunu aşabiliriz. Bunun için en basit çözüm statik threadler kullanmak olurdu. Ama bu yolda çok güç kaybı oluyor. O yüzden biz dinamik thread sistemini uygulamaya karar verdik. Bu yeni oyunlardaki zenginliği çok daha fazla arttıracak.

Tuğbek: Eminim geçen sene E3'de gösterilen PlayStation 3 demolarını görmüşsünüzdür. Sizce PS3'ün grafikleri gerçekten böyle olacak mı? Siz PlayStation 3'ün performansını sonuna kadar kullanan bir oyun yaptığınızda bu grafiklere ulaşabilir misiniz?

Cevat Y. : O demoların hiçbiri gerçekten PS3 tarafından real-time yapılmıyordu. Bir kısmı CGI, bir kısmı da PC'de çalışan gerçek zamanlı demolardı. PS3'de birebir o CGI demoların grafik kalitesinde oyunların yapılması en az 3-4 sene alacaktır (Killzone'u kastediyor –Tuğbek). Ama yine de bir şeyler eksik kalacaktır. Her şeyden önce o demodaki gibi bir kontrol sistemi olabilecek bir şey değil. Ama grafik olarak o kaliteyi yakalayabileceğimizi düşünüyorum.

Tuğbek: Bu güzel sohbet için çok teşekkür ederiz Cevat... Çaycıya ihtiyacınız var mı?

Cevat Y. : Bir şey değil Tuğbek. Hayır, yok.

DÜZELTME: Geçen ayki yazımızda Cevat'ın abisi Avni Yerli'ye sürekli Anıl Yerli demişiz. Pardon Avni abi :). ■

İNCELEME

SAMSUNG YP-Z5QB

Naber Nano ben geldim

Herkes MP3 çalar üretir ama Apple dışında kimse iPod üretemez. Yoksa öyle değil mi? YP-Z5'i elime aldığımda ilk tepkim "Aaa... Samsung iPod yapmış" olduğuna göre pek de öyle değil. YP-Z5 sadece dış görünüşüyle değil menülerinden kutusuna kadar her şeyiyle iPod Nano'ya benziyor.

Ama Samsung'un hakkını yememek lazım. Diğerleri aman tipi iPod olsun diye uğraşırken Samsung bir yandan gerçekten iPod kadar iyi bir MP3 çalar yaratmaya çalışmış, diğer yandan da cihazın kendi karakteri olması gerektiğini unutmamış. Hatta YP-Z5'in daha güzel değilse bile, daha karakterli ve karizmatik göründüğünü söyleyebiliriz.

Madem bu kadar Nano benzetmesi yaptık, özelliklerini de karşılaştırarak gidelim. YP-Z5, aynı Nano gibi 2GB ve 4GB'lık modellere sahip ama fazladan 1GB'lık modeli de var. Ekranı daha büyük, ama ekranın görüntü kalitesi Nano kadar iyi değil. Kontroller tıklanabilen dört yönlü touchpad ile yapılmış ama yeterince iyi değil, bazen menüde gezerken baş ağrıtabiliyor.

Ayrıca iPod'ların hayran bırakan ince detayları YP-Z5'de yok. Mesela kulaklığı çıkarınca çalan şarkıyı durdurmayı akıl edemiyor. Ebatları Nano'dan azıcık büyük ama pil ömrü hemen hemen aynı YP-Z5'in. iPod'un en güçlü silahı olan iTunes'a karşı YP-Z5'de de playsforsure desteği var. Yani MTV Urge ve Napster'a abone olup buralardan yasal MP3 edinebiliyorsunuz. YP-Z5'nin Nano'dan kesin daha iyi olduğu tek nokta ise kulaklıkları. Kulaklıklarına gerçekten hasta oldum.

Tüm bu karşılaştırmaları alt alta koyunca YP-Z5, Nano'ya çok benzeyen ama hemen her konuda ondan biraz zayıf bir MP3 çalar. O yüzden alacaksanız Nano alın ama "yeter kardeşim yer gök iPod, istemiyorum yeter" isyanındaysanız ikinci sırada YP-Z5'in olduğunu bilin. Çünkü gerçekten iyi bir MP3 çalar bu.■

Üretim : Samsung www.samsung.com.tr
İthalat : Kont, www.kont.com.tr,
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı : 310YTL+KDV

Performans: 4/5
Fiyat: 4/5
Artılar: Küçük, kullanışlı, şık, yüksek kapasiteli
Eksiler: Nano kadar iyi değil

İNCELEME

BENQ MP720P

Sıkı bir proje-a-ksiyon

Bir XBOX 360 edindiğimizden beri alternatif görüntü cihazlarına daha bir meraklı olduk. Nerede görsek LCD TV'lere, Plasmalara, büyük ekran monitörlere dalıp dalıp gidiyoruz. Ama hepsinin ortak bir kötü noktası var: Büyüdükçe pahalanıyorlar. Ya el kadar şeyle yetineceksiniz ya da dünyanın parasını bayılacaksınız. Ah şöyle kocaman bir ekranda oynayabilsek bu mereti!

İşte bu noktada dur bir de projeksiyon cihazı deneyelim dedik. Öyle ya projeksiyonda ekran büyüklüğü ile fiyatın direkt ilgisi yoktur. Bu yüzden, projeksiyonda mevcut dünya lideri olan BenQ'yu arayıp HDTV destekli, oyuncuların sevebileceği bir model istedik, onlarda bize MP720P'yi yolladı. Açıkçası kutuyu açana kadar ne ile karşılaşacağımıza dair hiçbir fikrimiz yoktu.

BenQ MP720 oldukça hoş tasarıma sahip ve bir hayli küçük bir projeksiyon cihazı. 29x23cm ebatlarında ve 10cm yüksekliğinde. Ancak küçük boyuna rağmen 2500 ANSI lumen ışık gücüne ve 2000:1 kontrast oranına sahip. Bu iki özellik bir projeksiyonun en can alıcı noktasıdır. Çünkü düşük ışık ve kontrasta sahip projeksiyonlar sadece tam karanlıkta iyi görüntü kalitesi verirler. Ama MP720 aydınlık ortamlarda dahi çok başarılı. Yeter ki yansıttığınız yüzeye direkt güneş ışığı vurmasın.

MP720'de hem 720p hem de 1080i desteği bulunuyor, yani çözünürlük olarak XBOX 360'a çok uygun. Ancak giriş çıkışlar konusunda bir sorun yaşadık. MP720'nin üzerinde VGA'den kompozite, DVI'dan S-Video'ya kadar her türlü video girişi var. Ancak XBOX 360'ın kullandığı komponent girişi desteklese de bu giriş (D-SUB) VGA yuvası ile ortak. Bu yüzden MP720'nin kablosunu XBOX'a, XBOX'ınkini MP720'ye takamıyorsunuz. Sonunda çözümü XBOX 360 için bir VGA kablosu alarak çözdük. Ancak VGA kullanarak 1080i yerine 1280x1024 çözünürlük kullanabiliyorsunuz, orijinal çözünürlük olmasa da klasik televizyonlara göre dört kattan daha fazla büyük.

Bu kablo sorunsalı dışında MP720 dört dörtlük bir deneyim yaşattı bize. Bir süre Media Center PC'ye takıp film keyfine de verdik kendimizi. MP720 projeksiyon cihazlarında en ileri teknoloji olan Texas Enstruments'in DLP teknolojisi ile üretilmiş. Bu yüzden görüntü kalitesi plazmadan iyi. Ayrıca sRGB olduğu için renkler çok güzel. Zaten projeksiyon cihazı kadar sinema keyfine yaklaşan bir şey daha yok. Hele böylesine güçlü bir projeksiyonla.

MP720'nin lamba ömrü 5000 saat. Oldukça iyi bir süre bu. Ayrıca gürültü seviyesi ortalamanın altında. Ağırlığı da sadece 2,72kg olduğu için her yere kolayca taşıyabilirsiniz. Zaten çok güzel bir çanta ile birlikte geliyor. Uzun sözün kısası dört dörtlük bir projeksiyon cihazı MP720.■

Üretim : BenQ www.benq.com.tr
İthalat : Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı : 1399$+KDV

Performans: 5/5
Fiyat: 3/5
Artılar: Yüksek ışık gücü ve kontrast, DLP teknolojisi
Eksiler: Direkt komponent girişi yok

PC'YE NANİK, PS3'E LOLO

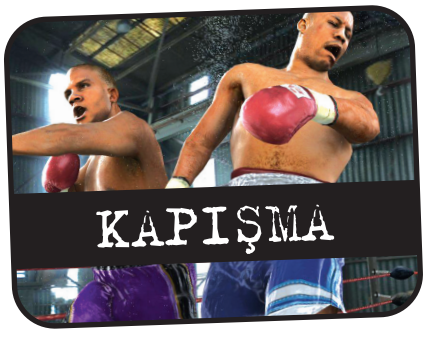
Bir durun, bir ertelenmeyin ama!

64-bit ve çift çekirdek işlemcilere tam destek vereceği, güvenlik ve gelişmiş yönetim sistemi ile daha kullanılası bir işletim sistemi olması beklenen Microsoft Vista'nın çıkış tarihi ertelendi (tipik, klasik, bilindik). Geçtiğimiz ayın başında Microsoft tarafından yapılan açıklamada, MS Vista işletim sisteminin 2007 başından evvel tüketici ile buluşamayacağı belirtildi. Erteleme kararında Vista'nın beta versiyonunda saptanan hataların düzeltilmesi için gereken sürenin beklenilenden daha fazla oluşunun büyük rol oynadığı tahmin ediliyor.

Öte yandan bir erteleme kararının da yakın zamanda Sony'den gelmesi bekleniyor. Zira PlayStation 3 için yeni bir gecikme gündemde. Blu-Ray sürücülerinin üretim maliyetinin halen çok yüksek oluşu ve kitlesel üretimin istenilen boyutlarda olmaması Sony'yi kara kara düşündürüyor. Öte yandan XBOX 360 cephesinde ise işler gayet yolunda gidiyor. Piyasanın talebine mal yetiştirmekte güçlük çeken Microsoft halinden oldukça memnun. Ancak piyasadaki aşırı talep yüzünden fiyatlar Microsoft'un lanse ettiği düzeyin üzerinde seyrediyor hala. ■

LOGITECH Z-5450 vs CREATIVE GIGAWORKS S750

En iyi THX hoparlör sistemi hangisi?



Dünyanın en iyi THX sistemi hangisi? (PC ve konsol donanımları dünyasında. Yoksa vay anasını Bose elbette) Bunu öğrenebilmek için PC hoparlörleri konusunda rakipsiz iki firma, Logitech ve Creative'in elindeki en iyi hoparlörlere baktık Creative'den zaten tek bir aday çıktı ama Logitech'de hangi hoparlörü seçeceğimize karar vermek bir hayli zor oldu. İlk aday Z-5500, 500 Watt gücü ile tam bir kas yığını iken, 310 Watt olan Z-5450 gözümüze hem daha zarif göründü, hem de kablosuz hoparlörler gibi baştan çıkarıcı bir özelliğe sahipti, biz de onu seçtik.

THX sertifikası almak gerçekten zor bir iş ve bu sertifikaya sahip hoparlörler ses kalitesini baştan onaylatmış oluyor. Ama Level'ın kapışma testinden sağ çıkmak bundan daha zor. En zor şartlarda, bütün özellikleri ile zorlayacaklar birbirlerini. Gelin önce pehlivanlarımızı bir yakından tanıyalım.

Mavi Köşe: Logitech Z-5450

Fareler ve oyun kontrol cihazları konusunda Logitech zaten favorimizdir. Ama hoparlörleriyle ilk defa tanışıyoruz açıkçası. Bu hoparlör seti klasik 5.1 hoparlörler, ses çözen decoder birimi (arka hoparlörlere sesi radyo frekansı üzerinden yolluyor ayrıca) ve bir uzaktan kumandadan oluşuyor.

Z-5450'nin en büyük özelliği arka hoparlörlerin kablosuz oluşu. Bu hoparlörlerin ayrı ayrı güç bağlantıları var. Yani elektriğe takmak zorundasınız ama ne birbirine ne de decoder'a bağlanmaları gerekmiyor. Genelde 5.1 hoparlör kurmanın en dertli yanı arka hoparlörlere giden kabloları çekmektir. Z-5450 bu derdi tamamen yok ediyor. Tek ihtiyacınız arka hoparlörlerin yerleştiği noktada bir elektrik prizi.

Kırmızı Köşe: Creative GigaWorks S750

Herhalde bu kapışma için bundan daha iri yarı bir hoparlör bulamazdık. Toplam 700 Watt RMS gücü ve yedi yan hoparlörü ile tam bir dev GigaWorks S750. Subwoofer'ı bile tek başına 210 Watt gücünde.

Ancak S750'nin çok büyük bir eksiği var. Bu sadece hoparlörden oluşan bir set, yani DTS ve Dolby Digital çözemiyor. Onun bu eksiğini kapamak için teste onu en yakın arkadaşı Creative DDTS-100 decoder ile birlikte almaya karar verdik. Evet, kötüyüz biliyoruz. Hem tut 310 Watt'lık 5.1 hoparlörün karşısına 700 Watt 7.1 hoparlör çıkar, bir de bırak kankası da dövüşe dahil olsun. Çok ama çok haksız bir kapışma olacak bu. Ama itiraf edin böylesi daha zevkli değil mi? Hani WWE dövüşlerinde temiz yüzlü dövüşçümüz rakibini evire çevire döverken dayak yiyen iri kıyımın arkadaşı sahaya dalar da, sonunda iki kişi evire çevire döverler ya temiz yüzlüyü. Hani o noktada kapıda Hulk Hogan belirir, "What the f. is going on here!" diye kükrer... İşte aynı mantık bizim testimizde de geçerli (sonunda Hogan'ın gelmesi hariç).

Böylece kankası DDTS-100'le birlikte S750 8 parça hoparlör, bir decoder, biri kablolu, üç uzaktan kumanda ile dev bir ses kompleksi haline geliyor.

Ringi Hazırlayın

Ses testlerini genelde ofiste yapmayız, zira akustiği iyi değildir. Ama kapışma testlerinin amacı ürünlere eziyet olduğu için bu kuralı bu testte bozmaya karar verdik (Hadi ordan! 700 Watt'lık hoparlörü evde test etmeye cesaret edemedim demiyorsun da – Sinan).

Kapışmamızın ilk aşaması hoparlörlerin kurulumu olacak. Daha sonra ses kalitesi, ses gücü ve decoder'lara bakacağız. Tüm testlerde yüksek kaliteli müzik dosyaları ve Dolby'nin demo DVD'sini kullanacağız. Hadi başlasın bu dövüş artık.

Rount 1: Kurulum Kolaylığı

Hoparlörleri kurma işine S750'den başladık. Elbette 7.1 bir hoparlörü kurmanın kolay olmadığını biliyorduk. Ancak yarım saat kadar uğraştıktan sonra Olgay'la birlikte kablolara dolanmış halde ofisin zemininde debelenir bulduk kendimizi. 0 kabloyu şuraya tak, yok bu hoparlör çalışmadı, o zaman şu kabloyu deneyelim, analog bağlantısını decoder'ın dijital çıkışına tak, ses komple gitti, orda bir switch var onu dene, decoderdan seçili girişi kontrol et, e bu artan kablo nereye girecekti... Bir yanlışlık vardı bu işte, iki donanım editörü bir hoparlörü kuramaz mı ya. Başladıktan sonra molalar hariç bir saat sonra

XBOX 360'DA SINIRSIZ SABİT DİSK

PC'ye bağlayın gitsin

Bu ay XBOX 360 dosyamızı okudunuz ve yeni konsola ısındınız sanırım. Biz çok seviyoruz bu sevimli hergeleyi. Ama bir kötü yanı var ki sabit diski hemencecik doluveriyor. Hele XBOX Live! Marketplace'den sürekli bir şeyler çekiyorsanız. Her ne kadar kapasitesi 20GB olsa da bunun 8GB'ını cihaz kendi kullanıyor. Eh 12GB'a da ne sığar ki, hele oyun demoları 0,5GB ila 1,3GB arası değişirken.

Ama şimdi 40-50$'lık Datel XSATA basit bir cihaz ile bu sorunun üstesinden gelebiliyoruz. Sabit disk ile XBOX arasına takılan bu parça XBOX 360'ınızı USB ile bilgisayarınıza bağlamanızı sağlıyor. Böylece kullanmadığınız dosyaları silmek yerine bilgisayarınıza alabiliyorsunuz. Daha da güzeli çektiğiniz şeyleri, oyun kayıtlarını arkadaşlarınızla paylaşabiliyorsunuz. Amerika'da çıktı ama yakında konsol mağazalarımız getirir diye umuyoruz. ■

bütün hoparlörler çalışıyordu. Ama ofis kablo karmaşasından hareket edilemez haldeydi. Bu kabloları eve kurarmışçasına düzenlemenin bütün gün alacağını fark edince bu amaçsız uğraştan vazgeçtik ve kurulum konusunda Creative'e kocaman bir SIFIR verdik.

Logitech Z-5450'yi kurmaya başladığımızda Olgay "Bir daha hoparlör testine bulaşan ne olsun" diye söylenmeye başlamıştı bile. Kutudan parçaları çıkarıp yerleştirdik, kabloları taktık, güç değmesine bastık ve bütün hoparlörler olması gerektiği gibi çalışmaya başladı. Tüm kurulum iki dakikadan kısa sürmüştü.

Bu bir amerikan dövüşü olsaydı Z-5450'nin S750'yi yakaladığı gibi suplex'i çaktığını söyleyebilirdik. Daha ilk rountta S750 yerde ve hakem sayıyor...

Raunt 2: Ses Kalitesi

İki ürünümüz de THX sertifikalı olduğundan ses kalitelerine laf söyleyecek değiliz. Ama hangisinin daha iyi olduğunu anlamak için uzun uzun denemeler yaptık. Farklı yapıları olduğu için iki hoparlörün farklı seslerdeki davranışlarında da hissedilir bir farklılık var. S750'nin çevre hoparlörleri nispeten daha standart mid-range hoparlörlere ve kaliteli titanium tweeter'lara sahip. Bu yüzden tiz seslerde daha başarılı. Z-5450 ise hem tweeter hem mid-range olarak çalışan alüminyum kaplamalı, tek kombine hoparlörler kullanıyor. Bu yüzden mid-range ve baslarda yan hoparlörleri daha başarılı. Bu yüzden Z-5450'nin sesleri daha kadifemsi ve özellikle müzik dinlerken açık olarak daha iyi ses veriyor.

Ayrıca S750'nin 7 çevre hoparlörünün hepsinin eş güçlü olması bence dezavantaj. Z-5450'de ki ön ve arka hoparlörlerden daha güçlü merkez hoparlör sayesinde sesler daha dengeli geliyor kulağa.

Bu rauntta bariz bir tepeleme olmasa da paun farkıyla Z-5450'nin yine üstün olduğunu söyleyebiliriz.

Raunt3: Ses Gücü

İşte geldik kas gücünün konuştuğu yere. S750'yi denedikten sonra kulakların çalışma garantisi olmadığı için önce Z-5450'yi denemeye karar verdik. Bütün ses ayarları köklenip, Vogel ofisi boşaltıldıktan sonra test başladı. Dolby demolarında Z-5450'nin ses seviyesi camları titretip, yüzümüzü ekşitmemize sebep olacak kadar yükseldi. Üstelik yüksek seviyede dahi seste önemli bir kayıp yoktu.

S750 ise beklediğimiz gibi çok daha iyi bir sonuç verdi. S750 kolonları sallayarak binaya deprem testi uygulamamıza vesile oldu. Üstelik onda da ses yükselmesine bağlı kalite bozulmaları hayli azdı.

Nihayet üçüncü rauntta Creative S750'nin de rakibine okkalı bir aparkat geçirip afallattığını söyleyebiliriz.

Raunt4: Ses çözme birimleri

İşte DDTS-100'ün dayak yiyen arkadaşına yardım için ringe daldığı noktaya geldik. Ebat ve görüntü olarak Creative'in bu parçası da Z-5450'nin decoder biriminden büyük görünüyor. Üstünde tonla tuşa ve yanıp sönen bir düzine LED'e sahip. Ama kullanışlık olarak S750'den beter. Üstelik analog 7.1 ses giriş çıkışları "Switch Box" isimli ek bir parça ile sağlanıyor ve bütün parçalarınız Creative değilse kullanmanız pek de mümkün görünmüyor.

Daha küçük olan S-5450'nin decoder'ı şaşırtıcı şekilde çok daha fazla iş başarıyor. Hem üzerindeki LCD ekran ile size daha çok bilgi veriyor hem de kablosuz hoparlörlerle iletişimi kuruyor. Ayrıca giriş çıkış noktaları fazlasıyla yeterli. Hem çok daha şık görünüyor, hem kullanımı çok daha kolay.

Her iki decoder'ın ses çözme kalitesi arasında hissedilir bir fark olmasa da iş kullanım kolaylığına gelince Z-5450 yine parlıyor. Dördüncü ve son raundumuzun galibi de Logitech Z-5450.

Karar Anı

Logitech Z-5450'nin rakibini nakavt ettiğini söyleyemeyiz. Ama daha ilk rauntta bir kere yıkmıştı, ilerleyen rauntlarda da puan üstünlüğünü bırakmadı. S750 ise kıvrak ve hızlı rakibine cevap veremeyecek kadar hantal kaldı. Üstünlük kurduğu tek nokta ses gücüydü. Ancak Logitech Z-5450'nin ses gücü fazlasıyla yeterli ve geniş bahçeli, müstakil bir evde yaşamıyorsanız S750'nin fazladan 400 Watt gücünü kullanma şansınız bir hayli az.

Dört hakemimizin karar birliğiyle bu kapışmanın galibi ve Editörün Seçimi kemerinin yeni sahibi: Logitech Z-5450. ■

Creative GigaWorks S750
www.creative.com
İthalat : Multimedya www.multmedya.com, Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat : 599$+KDV

Logitech Z-5450
www.logitech.com
İthalat : Hızlı Sistem www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyat : 695$+KDV

UBISOFT STARFORCE'U BIRAKIYOR

Beter olasın Starforce!

Kopya kullanıcıları kadar orijinal oyun kullananların da canını sıkması ile ün kazanan Starforce koruma sisteminin Ubisoft ve Nival oyunlarında kullanılmayacağı açıklandı. Geçen ay Starforce'dan bezen bir grup oyuncu Ubisoft'a karşı toplu dava açmıştı. Bu son hareket Ubisoft'un aklını başına getirmiş olsa gerek. ■

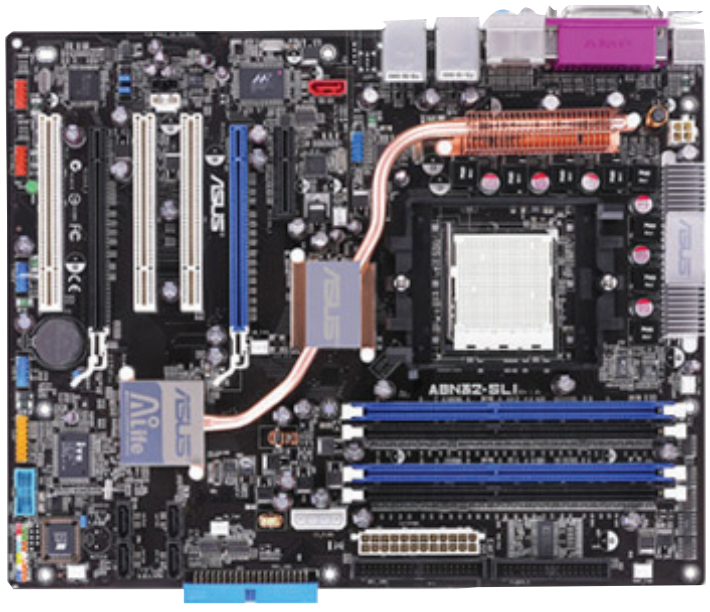
KOPYACIYA YARIM VISTA

Microsoft Windows Vista için planladığı kopya koruma stratejilerini açıklamaya başladı. Bu planlar arasında Vista'nın en önemli özelliklerinden Aero Glass arayüzünün kopya kullanıcıları tarafından kullanılamaması da var. Windows ara yüzünü baştan aşağı değiştirecek olan Aero Glass olmadan Vista kullanmak istemez kimse. Ama diğer yandan "kıramayacaklar mı bunu şimdi?" diye sormadan edemiyoruz. ■

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ASUS AILIFE

A8N32-SLI Deluxe ve P5N32-SLI Deluxe



Oyuncular Asus anakartları yıllardır kullanıyor. Ama bugüne dek oyunculara özel olduğu iddiasında bir anakartları olmamıştı (ya da biz iyice bunamaya başladık). Bu ay incelediğimiz iki anakart A8N32-SLI Deluxe ve P5N32-SLI Deluxe bu iddiada, ortak isimleri ise Asus AiLife Gaming Edition. Gördüğünüz gibi açık ve net bir iddia bu.

Bu anakartlar oyuncu anakartı olduğu için her iki modelde de nForce4 çipseti kullanılmasına şaşmıyoruz. Tam modelleri söylersek, Intel Soket 775 destekli olan P5N32-SLI'da nForce4 SLI Intel Edition, AMD Soket 939 destekli A8N32-SLI Deluxe'da ise nForce 4 SLI X16 kullanılmış. Bu iki çipsetin ve haliyle anakartların en önemli ortak özelliği SLI X16 desteğine sahip olmaları. İlk nForce4'lerde SLI kullanırsanız PCI-E yuvalarından biri X16, diğeri X8 hızında çalışırdı. Ancak bu yeni çipsetlerde SLI kullanırsanız her iki PCI-E kart tam hız olan X16'da çalışıyor.

Modellerde göze çarpan diğer bir ortak nokta kuzey köprülerinin üzerinde fan olmaması. Bunun yerine güney köprüsü, kuzey köprüsü ve işlemcinin çevresindeki MOSFET transistorlarını dolanan tek parça gelişmiş bir soğutucu kullanılmış. Birbirine ısı köprüleriyle bağlanan bakır soğutucular (P5N32'de alüminyum) ortak çalıştıkları için fan kullanmadan dahi yeterli soğutmayı sağlıyor. Böylece daha sessiz bir sisteme sahip oluyorsunuz. Ama yok gürültü yapsın da hızlı olsun derseniz anakartın içinden çıkan özel fanları soğutuculara takarak overclock potansiyelinizi arttırabilirsiniz. Açıkçası bu çözüm benim çok hoşuma gitti. Sessiz isteyene fansız, overclock isteyene ekstra soğutmalı anakart.

Her iki anakartta da dikkat çeken diğer bir özellik Asus'un bir anakartta olabilecek her özelliği kullanmış olması. Bunların içinde 8 kanal dahili ses kartı, harici SATA bağlantısı ve çift gigabit network kartı ilk dikkati çekenler. Ayrıca her iki anakartın üzerinde çift PATA ve dört SATA yuvası var. Her iki kart da PCI yuvaları konusunda hayli zengin. P5N32'de iki PCI-E x16, iki PCI-E x1 ve bir PCI-E x4'ün yanı sıra iki tane de PCI yuvası bulunuyor. A8N32'de ise yine iki PCI-E x16, bir PCI-E x4 ve üç adet de PCI yuvası var. Elbette bu slotlar sıkışık düzende olduğundan hepsini aynı anda kullanmak mümkün değil. Hele iki 7900'ü SLI yaparsanız başka hiçbir şey takamıyorsunuz başka.

Peki hepsini alt alta koyunca bu iki anakart oyuncu anakartları mı? Kesinlikle! Bir oyuncunun işini daha iyi görecek bir anakart bilmiyorum ben. Zaten bu kadar pahalı bir anakartı başka bir amaçla kimsenin alacağını sanmam. Birbirinden harika, kusursuz iki anakart AiLife'lar, ah keşke bir de fiyatları daha uygun olsaymış. ■

Performans: 5/5
Fiyat: 2/5
Artılar: Gerçek x16 SLI, çarpıcı soğutma, tonla dahili özellik
Eksiler: Yüksek fiyat

Üretim : Asus www.asus.com.tr,
İthalat : Boğaziçi www.bogazici.com.tr,
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı : 256$ + KDV (A8N32-SLI)
245$ + KDV (P5N32-SLI)

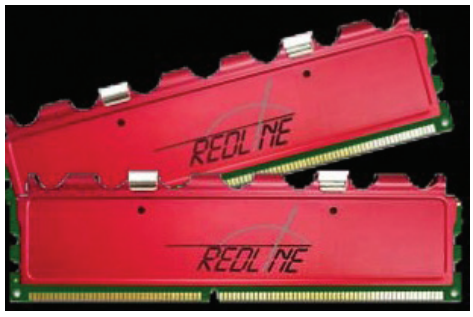
İNCELEME

MUSHKIN REDLINE P4000

Overclock için biçilmiş kaftan

Kullanıcıların taleplerinin çeşitlenmesiyle beraber ülkemizdeki bilgisayar ve bilişim pazarı da gittikçe şenleniyor. Öte yandan büyüyen pazar, yurt dışından yeni firmaları ve ürünleri ülkemize çekmekte. Mushkin de ülkemizdeki bilgisayar pazarına yeni dahil olan firmalardan birisi. Mushkin adı ülkemizde fazla tanınmasa da, yurt dışında kaliteli ve yüksek performanslı ürünleri ile RAM sektörünün içinde kendine yer edinmiş bir firma.

Mushkin'in yüksek performans serisinden olan Redline XP4000 Dual pack ise kelimenin tam anlamıyla seçkin kullanıcılar için özenle tasarlanmış bir ürün. 64MX8 çiplere sahip olan Redline XP4000 RAM'ler, 500 Mhz frekansda çalışıyor. 2.6-2.9 Volt enerji tüketirken 3-3-2-8 (Cas 3, trcd 3, trp 2, and tras 8) erişim zamanlarına ulaşmaları ise beğeni toplayan, can alıcı özelliği. Pek çok Ram'in bu erişim zamanının yakınından bile geçmeyeceğini ve şimdiye kadar gördüğümüz en iyi değerler olduğunu da hatırlatmakta fayda var. Erişim zamanlarından başka



Redline XP4000'in overclock'a yatkın olması da ilgimizi çekti. Üzerindeki alüminyum soğutucular overclock işlemi için yeterli, ancak baktığınızda "daha iyi bir renk bulamadınız mı" dedirtiyor.

Kısaca Mushkin Redline XP4000 Dual pack yüksek performansı ve overclock potansiyeli ile kesinlikle tavsiye edebileceğimiz bir ürün. Ancak her bütçeye hitap etmediğini de söylemek gerek. ■

Performans: 5/5
Fiyat: 2/5
Artılar: Mükemmel erişim zamanlamaları, yüksek performans, overclock potansiyeli
Eksiler: Yüksek fiyat

Üretim : Mushkin www.mushkin.co.uk
İthalat : MultiMedya www.multimedya.com
Fiyatı : 463$ +KDV

SAMSUNG SYNCMASTER 960BF

Sanat eseri bir monitör

Geçen ay pek bir uslu çocuklardık herhalde ki bu ay birbirinden harika oyuncu monitörleri gökten yağıyor. 2ms tepki süresi ile hız kralı BenQ FP93GX'in ardından Samsung'un yeni bebeği 960BF'de elimizde. İlki gibi bu da "Tam oyunculara göre!" dedirtecek cinsten bir ürün.

SyncMaster 960BF'nin tepki süresi 4ms. Gerçi bu ay 2ms'lik FP93GX gelince hız üstünlüğü pek bir kısa sürdü ama hala çok iyi bir değer bu. Tepki süresi 4ms iken hızlı hareketlerdeki gölgelenmeleri göremiyorsunuz zaten. Aradaki fark sadece görüntünün biraz daha net biraz, daha bulanık olması şeklinde karşımıza çıkıyor. Ama bu da dikkatli baktığınızda hissedeceğiniz bir fark.

700:1 kontrast oranı ve 300cd/mÇ parlaklığı ile SyncMaster 960BF çok iyi görüntü kalitesi sunuyor. Ayrıca Samsung'un monitörlerinde görmeye alıştığımız Magic Bright II ve Magic Color teknolojileri sayesinde hem parlaklık hem de renkler rakiplerine göre çok daha iyi.

SyncMaster 960BF'nin asıl can alıcı yanı bana sorarsanız tasarımı. Zevkler ve renkler tartışılır ama 960GF'nin modern yumuşak hatları ve parlak beyaz renkleri su götürmez güzellikte. Bana sorarsanız bugüne dek gördüğüm en güzel monitör bu (Evet, Apple'ın monitörlerinden bile güzel). Ayrıca daha önce SyncMaster 173P modelinde gördüğümüz akrobatik hareketleri yapabiliyor SyncMaster 960BF'de. Monitörü komple 90 derece çevirip dik olarak kullanabiliyor, öne ve arkaya çok geniş açılarda yatırabiliyorsunuz. Bu sefer işi daha enteresan yapan monitörü öne doğru komple kapatabilmeniz. Böylece tam düz bir yapıya kavuşuyor, arkasındaki sap kısmından tutup monitörü bir evrak çantası kadar rahat taşıyabiliyorsunuz.

Daha önce Samsung'un üst seviye LCD monitörlerde düğmeleri komple attığını söylemiştik. SyncMaster 960BF'de bu konuda bir istisna değil. Monitörün üzerinde açma kapama dışında hiçbir düğme yok ve bütün ayarları masaüstünüzden, MagicTune programı ile yapıyorsunuz. Başta bunu yadırgayan çok olmuştu ama düzenli kullanan biri olarak monitör ayarlarını Windows'dan yapmanın daha rahat olduğunu söyleyebilirim. Buradaki tek sorun yeni çıkan ekran kartları hemen eklenmediği için uyumsuzluklar yaşanabilmesi.

Bütün özelliklerini alt alta topladığımız zaman, SyncMaster 960BF harika bir monitör. Özellikle tasarım ve ergonomide rakipsiz. Sadece tepki süresi konusunda ondan daha iyi modeller var ama bu konuda da aslında çok iyi. ■

Performans: 5/5
Fiyat: 3/5
Artılar: 4ms tepki süresi, harika tasarım ve ergonomi
Eksiler: MagicTune uyumsuzlukları

Üretim : Samsung www.samsung.com.tr
İthalat : Kont, www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı : 499$ +KDV

BÖLÜM 3
DONANIM KURULUMU

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı.Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

Önce alacağımız anakart, işlemci ve RAM'leri, geçen ay da detaylı bir test ile ekran kartımızı seçtikten sonra yavaş yavaş bilgisayarımız ortaya çıkmaya başladı. Bu ay geriye kalan parçaları da tamamlayıp, nihayet kurulum aşamasına geçiyoruz.

A. SON PARÇALARI SEÇMEK

I. Sabit Disk seçimi

Bir sabit diskin performansını etkileyen ilk kriter sabit disk plakalarının dakikadaki dönüş hızı, diğer kriter ise sabit diskin sahip olduğu ön bellektir. Bir oyun bilgisayarındaki sabit diskin sahip olması gereken dakikadaki dönüş hızı 7.200 (Rotation Per Minute) RPM'dir. Western Dijital'in Raptor modelleri 10.000 RPM hızına ulaşsa da, hem hız nedeniyle kapasiteleri düşük, hem de fiyatları oldukça yüksek. Daha da yüksek 15.000 RPM hızında yüzlerce dolarlık SCSI (sıkazi diye okunur) sabit diskler de var ama bizim için 7.200 RPM yeterli.

Diskteki ön bellek (buffer) miktarının da performansı doğrudan etkilediğini söylemiştik. Piyasadaki hemen hemen bütün SATA disklerde 8 MB ön bellek bulunuyor ve bu da işimizi fazlasıyla görüyor. SATA II sabit disklerde ise ön bellek kapasitesi 16 MB'a kadar çıkabiliyor ayrıca bu disklerin fiyatları da hayli makul. Kısaca 8 MB'ın altında ön belleğe sahip diskler hariç, tüm diskleri gönül rahatlığı ile tercih edebiliriz.

a) PATA, SATA ve SATA II

Paralel ATA (PATA), Serial ATA (SATA) ve Serial ATA II (SATA II), sabit disklerin kullandığı arabirimlerin isimleridir. Sabit diskin kullandığı arabirim, diskle anakart arasındaki veri transfer hızını belirler. Bu nedenle bir oyun bilgisayarında, hızı 133 MB/sn'de kalan PATA sabit diskleri artık tercih etmiyoruz. SATA sabit diskler 150 MB/sn.; SATA II sabit diskler ise 300 MB/sn. maksimum veri transfer hızı sunuyor. Yalnız bu konuda he-

men ufak bir hatırlatma yapmamız gerekiyor: Bu değerler maksimum değerlerdir. Yani teorik kapasitelerdir, eğer sabit diskinizi test ettiğinizde bu rakamların altında bir sonuçla karşılaşırsanız şaşırmayın.

b) "Raid" nedir, ne işe yarar?

RAID (Redundant Array of Independent Disk), performans ya da güvenliği arttırmak için iki ya da daha fazla diskin birleştirilmesidir. Günümüzde en çok kullanılan RAID türleri olarak RAID 0 (Striping), RAID 1 (Mirroring), RAID 5 (Striping with Parity), RAID 0/1 ve RAID 0/5 var. Ama bizi performansta yarattığı farktan ötürü sadece "RAID 0" ilgilendiriyor.

RAID 0 (Stripe Set de deniyor), en az iki disk ile oluşturulan ve performans artışı sağlayan bir yapıdır. Çalışma prensibi olarak RAID kontrolörüne bağlanan en az iki diskin tek bir disk gibi kullanılması şeklindedir. RAID 0'da, dosyalar parçalanır ve her iki diske eşit olarak paylaştırılır. Daha sonra sistem, dosyayı okumak istediğinde yarısını bir disk, yarısını da diğer diskten okunacağı için iki kat performans artışı sağlanmış olur. Üstelik sisteminiz iki diski tek bir disk olarak görse de kapasitesi iki diskin toplamı kadar olacaktır. Yani kapasiteden ödün vermiş olmayacağız. Ancak her diskte dosyaların sadece yarısı bulunduğu için disklerden biri bozulursa diğer diskteki veriler de işe yaramayacaktır. Bu yüzden RAID 0 diskinizdeki önemli verileri DVD'lere yedeklemenizde fayda var.

II. Ses Kartı Seçimi

Birkaç sene öncesine kadar, ses kartı seçimi ekran kartı seçimi kadar önem taşıyor, entegre ses kartlarına güvenilmediğinden, illa bir SoundBlaster ses kartı almamız gerekiyordu. Ama artık durum değişti, ana kartlardaki entegre ses kartları öyle gelişti ki, oyunculara bile yeter oldu. Artık 5.1 ya da 7.1 gibi gelişmiş ses sistemlerini, bir yere kadar EAX'ı bile destekliyorlar.

Ancak evinizde gerçekten iyi bir ses sistemi varsa, daha iyi ses kalitesi isteyebilirsiniz. Bu durumda ilk tercih 30 dolar seviyesindeki Live! 24-Bit ses kartı ya da bu ses kartını entegre olarak barındıran bir anakart almak. Eğer daha fazla bütçe ayırabiliyorsanız ise ideali hem daha yüksek ses seviyesi hem de EAX Advanced HD desteğine sahip Creative X-Fi almak.

III. Optik Sürücü Seçimi

CD-ROM, CD-RW yazıcı hatta CD Combo sürücülerin bile devri kapandı artık devir DVD devri. Hatta fiyatlar makulken DVD-ROM değil, DVD-RW yazıcı almak lazım. Eğer aklınıza yatarsa daha güzeli hem DVD-ROM'a, hem de DVD-RW yazıcıya sahip olmak. Bu sayede vakit kaybetmeden CD ya da DVD'lerinizi kopyalabilirsiniz. Ama çok fazla DVD'den DVD'ye kopyalama yapmıyorsanız bu önerimizi es geçip tek bir DVD-RW yazıcı alabilirsiniz. Ancak sürücü seçimlerinde marka, model, seri gibi konulara da özen gösterin. Belli bir markanın belli bir modeli iyiyken, belli bir modeli kötü olabiliyor.

IV. Güç Kaynağı Seçimi

Yüzlerce dolar verip bir bilgisayar aldıktan sonra onu birkaç dolarlık, kalitesiz güç kaynağı ünitelerine (PSU) emanet etmek olmaz. Kaldı ki güç kaynağı bilgisayarımızın sigortasıdır. Donanımlara doğru güç beslemesinin yapılmasından, düşük veya yüksek voltaj gibi Türkiye'de sıkça rastlanan sorunlardan bilgisayarımızı koruyan yegâne parça budur. Böylesine önemli bir parçaya gerektiği önemi vermemek, birkaç dolar için maliyetten kaçınmak, olası sistem arızalarının, hatta fiziksel donanım arızalarının sebebi olacaktır.

Ayrıca piyasadaki pek çok PSU vaat ettikleri gücün çok altında performans veriyorlar. Bir güç kaynağının üzerinde 300 – 400 Watt yazması bütün sorununuzu çözebildiğiniz anlamına gelmiyor. Adı sanı duyulmamış, hatta hiç markası olmayan güç kaynakları genelde üzerinde yazanın %50 - %75'i bir performans verebiliyor. Ayrıca güç kaynağındaki kablolara giden elektriğin, güç dağılımı da arızalara neden olabiliyor. Hal böyleyken güç kaynağı seçimine dikkat etmek ve özen göstermek gerekiyor.

Bir PSU alırken ilk bakmamız gereken özellik üreticisinin güvenilir bir marka olup, olmadığı. Ardından sertifikalarına (üretim standartlarına) bakmak gerekiyor. Bu sertifikaları PSU üzerindeki bantta görebilirsiniz. Bir PSU'nun kaliteli olup, olmadığını ölçmenin en basit yolu ise ağırlığa bakmaktır. Ağır bir PSU'da gerekli malzemeler, yeterince kullanılmıştır. Ama bu yöntem de kesin çözüm değildir. Bu genel hatırlatmadan sonra sıra geldi PSU için asıl belirleyici olan kriterlere.

a) Güç kaynağımızın gücü ne olmalı?

İlk önce sistemimizin harcayacağı güç tüketimini, elimizdeki parçaların tek tek güç tüketiminden yola çıkarak hesaplamalıyız. Bu hesaplamayı "Güç Tüketim Değerleri" tablosundan kolayca yapabilirsiniz. Sisteme ekleyeceğiniz parçaların tüketimlerini toplamak size ihtiyacınızı verecektir. Ama bu tablodakilerin ortalama değerler olduğunu ve hemen her parçada performansına göre artıp azalabileceğini unutmayın. Bu yüzden hesabı yaptıktan sonra bir miktar yanılma payı bırakın. Unutmayın ki gereğinden güçlü bir PSU almak sadece boşa para harcamak olur, ama zayıf bir PSU alırsanız bedeli çok çok pahalı olabilir. Ayrıca fazladan iyi bir PSU gelecekteki donanım güncellemelerinde sorun yaşamamanızı sağlayacaktır.

b) Gereken kablo türleri ve sayısının hesaplanması

Güç kaynağının kaç watt olması gerektiğini saptadık, kaliteli bir marka da bulduk ama onca para verip aldığımız güç kaynağının kabloları elimizdeki parçalara yetişmezse ya da güç kaynağında bizim anakarta uyumlu giriş yoksa ne olacak? Bu duruma düşmemek için mutlaka önceden güç çıkışlarını kontrol etmeliyiz. Aslında bu çok kolay, gelin hep birlikte hangi donanımın, hangi girişe ihtiyaç duyduğuna bir bakalım.

24 pin ATX güç bağlantısı: Bu giriş ATX anakartlara bağlanır. Anakart elektriği buradan alır. Bir güç kaynağından bir adet bulunur ve olmazsa olmazlardan biridir.

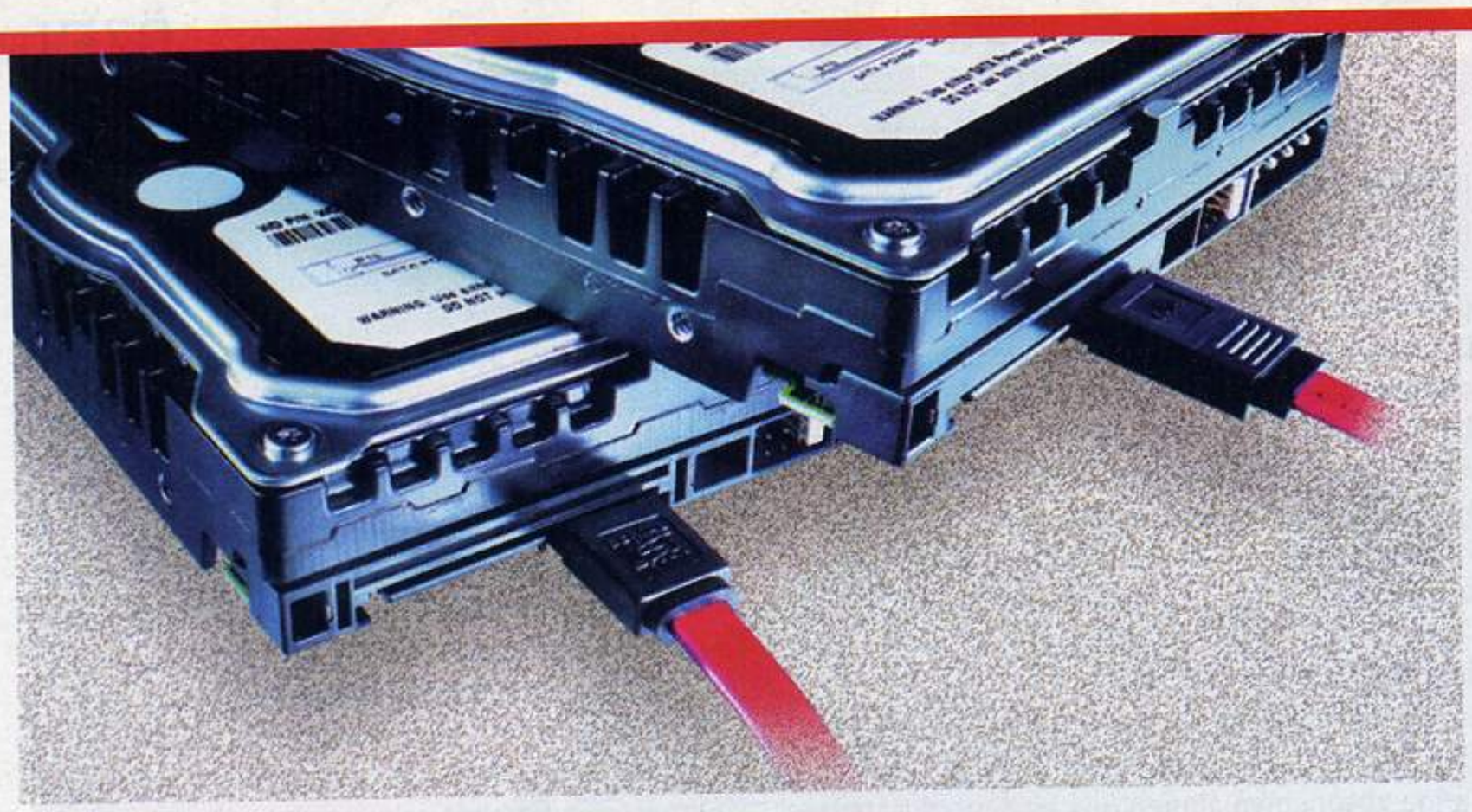
24+4 pin BTX güç bağlantısı: Bu giriş ise BTX anakartlara bağlanır. BTX anakartlar henüz piyasada yaygın olarak bulunmadığından geleceğe yönelik bir yatırım olur. Ayrıca 24 pin girişi 24+4 pin yapan çeviriciler de vardır.

4 pin CPU-Anakart güç bağlantısı: Tek çekirdekli Intel Pentium işlemcilerin ihtiyaç duyduğu bir kablodur. Doğrudan anakarta takılır.

8 pin CPU-Anakart güç bağlantısı: Özellikle çift çekirdekli Intel işlemcilerin ihtiyaç duyduğu bir kablodur. Bu yüzden Intel Pentium D serisi bir CPU alacakların bu kabloya dikkat etmesi gerekir.

6 pin PCI-EX güç bağlantısı: Bazı PCI-Ex ekran kartlarının harici güç tüketimlerini karşılamak için gereken kablodur. Her ekran kartı için gerekmez ancak çoğunlukla üst seviye ekran kartlarının hepsinde güç tüketimi fazla olduğu için gereklidir. SLI veya Crossfire ile iki ekran kartı kullanacakların eğer aldıkları ekran kartı 6 pin güç bağlantısı gerektiriyorsa bu girişten iki adete sahip olmaları gerekir. Eğer böyle bir imkanları yoksa 4 pin sürücü kablolarını çevirici ile 6 pin haline getirmeleri mümkündür.

4 pin PATA, Optik sürücü ve Fan bağlantıları: Bu bağlantılardan bolca olması gerekir. Bir seri üzerinde duruma göre iki ya da üç çıkış bulunabilir. Optik sürücü veya PATA disklerde iki üniteye bir dizi, fanlarda ise üç fana bir çıkış yeterli olabilir.



HANGİ DONANIM NE KADAR GÜÇ TÜKETİR?

Alt ve orta seviye işlemci	60 Watt
Üst Seviye işlemci	95 Watt
Çift çekirdekli işlemci	130 Watt
CPU Fanı	3 Watt
Anakart	25 Watt
DDR RAM (RAM başına)	10 Watt
DDR2 RAM (RAM başına)	7.5 Watt
Ekran Kartı (Giriş Seviyesi)	35 Watt
Ekran Kartı (Orta Seviye)	60 Watt
Ekran Kartı (Üst Seviye)	120 Watt
Sabit Disk ve Optik Sürücüler	25 Watt
Floppy	5 Watt
Ses Kartı	18 Watt
Diğer PCI kartları	5 Watt
USB Portu (Port başına)	5 Watt
Firewire Portu (Port başına)	8 Watt
Sistem Fanları (Fan başına)	2 Watt
Işıklı Fan (Fan başına)	3 Watt
Soğuk Katod	3 Watt
Klavye ve Fare	5 Watt

Ancak çevirici ile 6 pin haline geldiğinde seri üzerinde başka kullanım olmaması gerekir.

SATA güç bağlantıları: Bu bağlantılardan elinizdeki SATA diskler kadar sahip olmanız gerekiyor. Aksi takdirde gene 4 pinlere çevirici takıp halletmek zorunda kalacaksınız.

Güç kaynağınıza karar vermeden önce anakartınızı seçerseniz ihtiyacınız olan kablo tipleri önceden belli olacağı için daha rahat edersiniz.

c) Gürültü

Güç kaynağındaki fan, kuşkusuz kasanın içinde en çok ses kirliği yaratan noktalardan biri. Alacağımız güç kaynağının içindeki fanın büyüklüğü doğrudan gürültü kirliğini etkileyecektir. Teoride fanın büyük olması daha iyidir, düşük dönüş hızlarında bile yüksek soğutma sağlar ancak bu dönüş hızları kontrol edilmeği yani sabit bir hızda döndüğü zaman ise gereksiz gürültü kirliğine neden olur. Bu nedenle güç kaynağının fanı için kullanışlı bir kontrol sistemi gerekiyor. Ayrıca bazı PSU üreticileri "Silent Mod" gibi özel sessiz ya da daha az sesli seriler de üretebiliyor. Bunları tercih etmekte fayda var.

V. Kasa Seçimi

a) ATX ve BTX kasalar nelerdir?

ATX ve BTX, anakartın dizimindeki biçim faktörünün ismidir. Bu dizim kasanın iç dizaynını da etkiler. ATX ve BTX anakartların ebatları farklı olduğundan kasaların da iç dizaynları da farklıdır. Şimdilik BTX anakartlar ve kasalar o kadar da gerekli değil. Ancak yakın zamanda bunun değişmeyeceğine kimse garanti veremez. Bir yerde BTX geleceğe yönelik bir yatırım. Bazı ATX kasalar ise şimdiden içinde BTX kitler ile birlikte geliyor.

b) Kasalarda hangi malzemeler tercih edilmeli?

Kaliteli kasalar çelikten, alüminyumdan ya da sert PVC'den üretiliyor. Her materyelin kendine göre artıları ve eksileri var. Çelik, ısı dağılımında ve soğutmada gayet başarılı ancak bu başarıyı ağır oluşu bazen gölgede bırakıyor. İnce, kalitesiz çelik saçtan kasalar da var ama bunları tavsiye etmiyoruz. Ama kasanın üretildiği saç kalınlığı arttıkça sağlamlık gibi ağırlığı da artacaktır. Bilgisayarınızı pek oradan oraya taşıma niyetinde değilseniz ve asansörlü bir evde oturuyorsanız çelik alaşımlı kasaları tercih edebilirsiniz (ya da Tuğbek gibi giriş katına yerleşirsiniz).

Bir diğer seçenek ise alüminyum. Alüminyum, ısıyı hem daha iyi dağıtıyor hem de çok hafif. Üstelik çelik kadar dayanıklı olmasa da işinizi görecek kadar sağlam oluyorlar. LAN partilerle uğraşıyor ve sık sık bilgisayarınızı oradan oraya taşıyorsanız alüminyum tek tercihiniz olacak. Bu kasaların tek dez avantajı ise daha pahalı olmaları.

Sert PVC ise şeffaf ve şık görünümü ile (tabii içindeki katotlarla) ön plana çıkıyor. Ancak sert PVC ise ne soğutmada ne de dayanıklılıkta çelik ve alüminyum kadar başarılı değil.

c) Kurulum kolaylıkları ve modifikasyon

Vidasız kasalar ve kasa üreticilerinin sunduğu kolaylıklar montaj aşamasında büyük rahatlık sağlıyor. Özellikle optik sürücülerin ve sabit disklerin kızak sistemi ile sabitlendiği kasalar hayli kullanışlı. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise bazı vidasız diye geçen kasaların yarı vidalı gibi oluşu. Yani kızaklar vidalanıyor sonra da sürücüler sabitleniyor. Bunun yerine bağımsız tam kızak sistemi tercih edilmeli.

Bunun dışında bir kasamızın görüntüsünü daha da şıklaştırabiliriz. Kasamızın yan kapaklarını şeffaf, pencereli olanlardan seçip, içine de soğuk katot ışık koyduk mu büyük bir fark yakalarız zaten. Ben kendi sistemimde tek şeffaf yan pencereli çelik bir kasa içinde mavi katot ışık kullandım ve sonuç gayet tatmin edici oldu. Bazen ekrana bakmayı bırakıp, akvaryum gibi kasamın içine baktığım bile oluyor. Hem katot ışıkların kasanın içindeki ısıyı arttırma gibi bir riski de yok, ayrıca makul fiyattalar ve uzun ömürlüler.

VI. Fanlar

Fanların kasa içindeki konumu önden arkaya doğru üfleyecek şekilde olmalıdır. Yani öndeki fanlar havayı içeri, arkadaki fanlar ise dışarı doğru üflemeli. Bu nedenle kasayı kapatmadan önce fanların doğru üfleyip, üflemediğini kontrol etmek gerekiyor. Aksi takdirde işlemci ve ekran kartından gelen sıcak havayla sabit disk ve optik okuyucuları boğmuş olacağız. Kasa fanlarının çapları genelde 6cm, 8cm ve 12cm olarak üç ayrı modeldir. Büyük fanlar daha gürültülü olsa da performans farkları çok fazladır. Bu yüzden 8cm'lik bir fan yerine 12cm'lik bir fan takıp daha düşük hızda çalıştırarak hem daha etkili hem de daha sessiz bir soğutma sağlayabiliriz.

Ancak fanın hızını düşürmek için ya bütün fanları anakartımıza bağlayabiliyor olmamız lazım ya da harici bir fan kontrol paneli almamız gerekiyor. Fanları direkt güç kaynağından besleyip ek panel ile kontrol etmek daha pahalı olsa da hem daha sağlıklı hem de daha pratiktir. İstediğiniz zaman panelden kolayca ayar yapabildiğimiz için oyun oynamadığınız zamanlarda fan hızlarını minimuma indirip sistemi iyice sessizleştirebiliriz.

İşlemci fanında genelde pek çok kişi işlemci ile birlikte gelen fanı ya da bilgisayarcının taktığı herhangi bir fanı kullanır. Ama bu fanlar hem kalitesiz hem de gürültülüdür. Bunların yerine kendimiz iyi bir fan seçersek daha rahat ederiz. İşlemci soğutucularında alüminyum olanlardansa daha iyi soğutan bakır soğutucuları seçmeliyiz. Kasa fanlarında olduğu gibi geniş çaplı fanlar ve büyük bakır soğutucular daha az gürültü çıkarıp daha iyi soğutma sağlayacaktır. Ayrıca işlemci soğutucularında kullanılan TMD (motorsuz, manyetik alanla dönen) fanlar oldukça sessizdir.

Ancak işlemci fanı seçerken dikkat etmemiz gereken ilk şey işlemci soketimize uyup uymadığı. Özellikle bazı fanlar sadece AMD ya da Intel işlemcilere takılabilir. İyi modeller her ikisini de destekleyebilir. Ayrıca soket ile uyuşmazlık olmasa bile büyük fanlar anakartın diğer parçaları ya da kasanın parçalarına takılabilir. ■

ÖZEL

40 ADIMDA BİLGİSAYAR KURULUMU

Üç aylık bir mücadele sonunda bütün parçalarımız seçtik. Şimdi sıra onları bir araya getirmekte. Ancak adımlarımızı atmaya başlamadan önce "Bilgisayar Toplamanın 5 Altın Kuralı"na bir bakalım.

1. İşe girişmeden önce mutlaka bütün parçaların olduğundan emin olun. En güzeli önce bir kontrol listesi çıkartmaktır.
2. Sakin ve çok dikkatli hareket edin. Acele etmeden her şeyi iki kere kontrol ederek hareket edin.
3. Kasanın içinde başıboş vida veya başka bir metal parça bırakmayın. Kısa devre yapıp sisteme zarar verebilir.
4. Eğer ilk kez bilgisayar topluyorsanız daha deneyimli birinden size eşlik etmesini isteyin.
5. Elektrik bağlantısı daima en son yapılmalıdır. Kasanın içinde bir şeyler kurcalarken fişin takılı olmadığından emin olun.

Donanımınıza zarar verebileceğiniz her yazıda yaptığımız gibi, paçamızı kurtarma amaçlı notumuzu unutmayalım:

Bu yazıda okuyuculara verilen öneriler, önceden yeterli donanım bilgisine sahip olduğunuz öngörülerek hazırlanmıştır. Eğer yeterli bilginiz yoksa mutlaka profesyonel destek alınız. Bilgisayarınıza, evinize veya kendinize vereceğiniz zararlardan Level dergisi sorumlu tutulamaz.

Evet artık bize dava açma şansınız da kalmadığına göre bilgisayarımızı toplamaya başlayabiliriz :)

1. Vidaları Tanıyalım

Bilgisayarınızı toplarken doğru vidayı doğru yerde kullanmazsanız ilerde başınızı ağrıtabilir. Bir yuvaya olması gerekenden daha kalın bir vidayı zorla takabilirsiniz ama gün gelip de sökmeniz gerektiğinde buna pişman olursunuz.

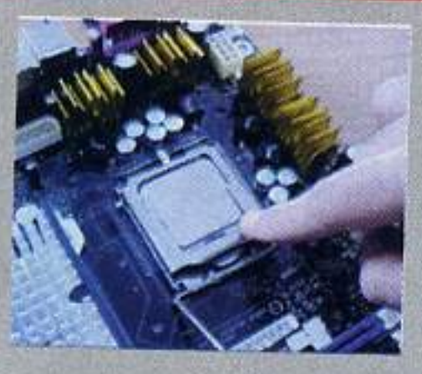
1. **Jumper:** Tamam, bunun vida sınıfına girmediğini biz de biliyoruz. Fırsattan istifade resmini koyalım istedik. Anakart ve sürücülere takılan bu küçük sevimli donanım ayarlarını değiştirmeye yarar.
2. **CD-ROM vidası:** Genelde dörtlü paket olarak CD-ROM kutusundan çıkar. CD-ROM takarken kullanırız bu ufaklıkları.
3. **Sabit disk vidası:** Yine küçük olan bu vidanın öncekinden farkı daha geniş kanalları olmasıdır. Sabit disk takmaya yarar sadece.
4. **Anakart vidası:** Anakartı kasaya vidalamada kullanılır. Dişleri uyduğundan CD-ROM takmaya da yarayabilir.
5. **Kasa vidası:** PCI kartlarını sabitlemek başta olmak üzere kasanın dört bir yanında kullanılır. Anakart ve sürücülere takmamaya dikkat edin.
6. **Kasa kapağı vidası:** Sadece kasa kapaklarında kullanılır. Kafası kocaman olduğundan elle kolayca çıkartıp takabilirsiniz.
7. **Yükseltici (spacer):** Görevi anakartın değmeyecek şekilde kasaya vidalanması. Eğer bu parçaları takmayı unutursanız anakartınızı vidalarken yamulduğuna şahit olabilirsiniz. Kimi kasalarda bu vidalar yerine geçme sistemler de kullanılır.
8. **Sunta Vidası:** Duvara çerçeve asarken çok işe yarasa da, bu tip ucu sivri vidalar bilgisayar içinde kesinlikle kullanılmaz.

2. Bilgisayar toplarken parçalara statik elektrik yüklemek istenmeyen sonuçlar doğurabilir. Anti-statik bileklik kullanmak bu sorunun en kesin çözümüdür. Ama kablosunu kalorifer gibi topraklama yapabilen bir yere takmalısınız.

3. Eğer anti-statik bileklik bulamıyorsanız, bilgisayarı toplamadan önce ve aralarda kalorifer veya musluklarla yakınlaşarak üzerinizdeki statik elektriği topraklayabilirsiniz. Üzerinize yünlü giysiler giymemeye gayret edin.

4. Anakartı zarar görmeyeceği rahat bir yere koyun önce (altına bir Level koymakta fayda var). Sonra işlemci soketini açıp işlemciyi nazikçe yerleştirin. Kenarlarındaki çentiklere bakarsanız ters takmazsınız.

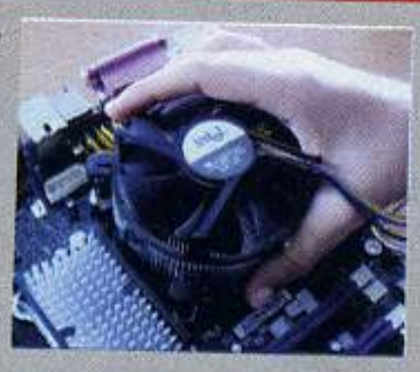
5. CPU soketinin koruyucu kapağını nazikçe kapatın. Eğer işlemci yerine tam oturmamışsa hemen hissedersiniz. Eğer bu işlemi nazikçe yapmazsanız soketin içindeki pinler yamulabilir, dikkat edin.



6. Şimdi CPU'nun yanındaki kilit kolunu yine nazikçe kapama pozisyonuna çekin ve kenarındaki çıkıntının altına yerleştirip işlemciyi kilitleyin. Kol azıcık zorlanabilir.

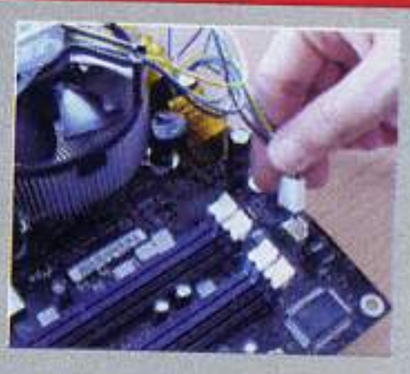
7. Fanla birlikte gelen (eğer gelmemişse ayrıca satın aldığınız) termal macunu işlemcinin üzerine sürüp, yanlara doğru yayın. Çok fazla sürmenize gerek yok. Bir zararı olmaz, ama soketi kirletir.

8. İşlemci fanını, fan kablosu gireceği yuvaya bakacak şekilde yavaşça yerleştirin. Bu işlemi dikkatli ve tek seferde yapın. Yoksa fanı her koyup kaldırışınızda termal macunu dağıtıp dört yana bulaştırabilirsiniz.

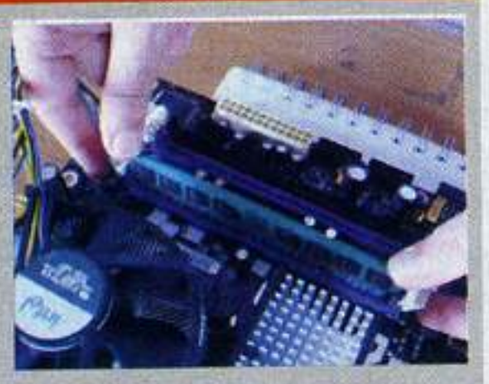


9. CPU fanının dört tarafındaki ayakları düz bir tornavida yardımıyla bastırıp çevirerek anakarta kilitlenmesini sağlayın. Daha sonra fanı hafifçe sarsıp dört ayağın da oturduğundan emin olabilir. Farklı bir fan kullanıyorsanız kullanım kılavuzundan nasıl takılacağına bakın.

10. CPU fanının güç kablosunu anakarttaki yerine takın. Bu yerin neresi olduğunu anakartın kullanma kılavuzundan görebilirsiniz. Eğer kablo uzun geldiyse bir kablo bağı ile toparlayın ki fana dolanmasın.

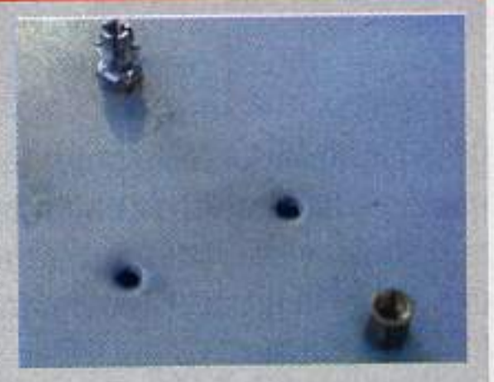


11. RAM'leri takmadan önce anakartın kitapçığından çift kanal (dual channel) olması için hangi slotları kullanmanız gerektiğini öğrenin. RAM'i slota yerleştirdikten sonra her iki baş parmağınızla kenarlarından bastırıp, işaret parmağınızla kilidi kapatın.



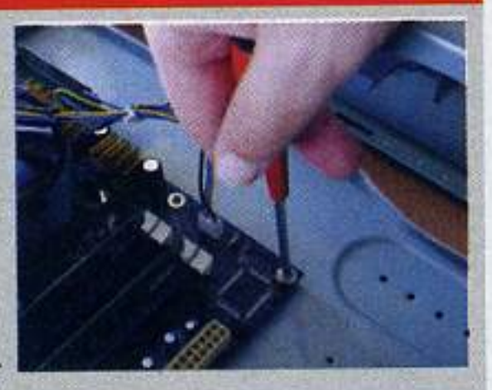
12. Anakart kutusundan çıkan anakart arka panelini, kasanın üzerindeki panel ile değiştirin. Yerine iyice oturduğundan emin olmak için, tornavidanın arkası ile hafifçe vurun. Ters olmaması için anakartın çıkışlarıyla karşılaştırın.

13. Anakartın vidalandığı yükselticiler eğer takılı değilse takın, eğer kasanın üzerinde gelmişse doğru yerde olduğundan emin olun. Bunun için anakartın üzerindeki vida yerleri ile karşılaştırıp neyin fazla neyin eksik olduğundan emin olun.



14. Anakartı kenarlarından tutup, önce arkadaki bağlantı noktaları kasadaki panele geçecek şekilde, dikkatle yerleştirin. Bunu yaparken anakartın üzerindeki parçalara dokunmamaya dikkat edin. Aktif olmayan parçalardan tutup, kaldırabilirsiniz.

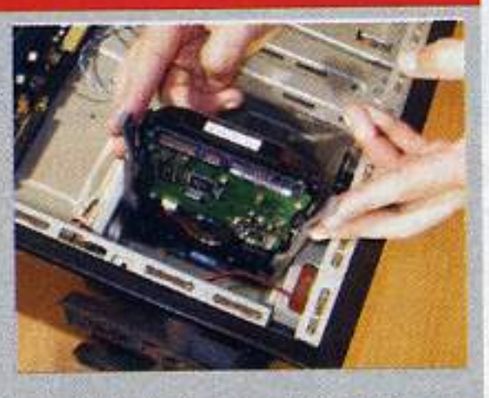
15. Anakartın vidalarını yerine takabiliriz artık. Ancak vidaları takarken hepsini yerleştirip düşmesini engelleyecek kadar çevirin. Bütün vidalar yerleştikten sonra sıradan sıkın. Çok fazla sıkmamaya özen gösterin. Vidaların altında koruyucu plastik de kullanabilirsiniz.



16. Güç kaynağını yerine yerleştirip (eğer zaten kasanın üzerinde gelmediyse) kasanın arkasındaki dört vida ile sabitleyin. Ancak kabloları bağlamaya hemen başlamayın ve kesinlikle güç kablosunu elektriğe takmayın.

17. Sabit disklerin kızaklarını takın (kasada kızak sistemi yoksa 19. maddeye geçin). Bazı kızaklar geçmeli, kimisi ise vidalıdır. Eğer vidalıysa sabit disk yuvasındaki delikleri kontrol edip, kızağı doğru noktadan vidaladığınızdan emin olun.

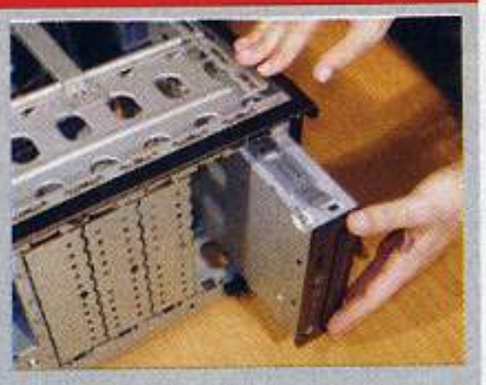
18. Kızaklarını taktığınız sabit diskleri yerlerine yerleştirebiliriz. Eğer birden fazla sabit diskiniz varsa elden geldiğince aralıklı yerleştirmeye dikkat edin. Ayrıca diskleri kasanın önündeki fanın hava akımından faydalanacak şekilde yerleştirmek ömürlerini uzatacaktır.



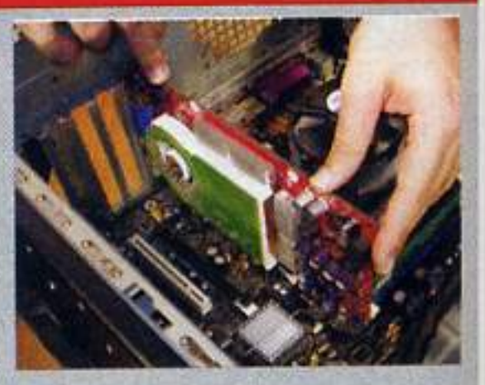
19. Eğer kasanız kızaklı değilse sabit diskleri yerine yerleştirdikten sonra her iki tarafından dört vida ile tutturmalısınız. Aman üşengeçlik yapıp 2-3 vidayla halletmeye çalışmayın, diskler yere tam paralel ya da dik olmazlarsa hasar görürler.

20. Artık optik disklerimizi de takabiliriz. Ancak öncelikle jumper ayarını yapmalıyız. Jumper hangi sürücünün Master, hangisinin Slave çalışacağını belirler. Aynı kablo üzerinde iki sürücü varsa birini Master'a diğerini Slave'e ayarlamalısınız. Bu ayar diskin arkasından görülebilir.

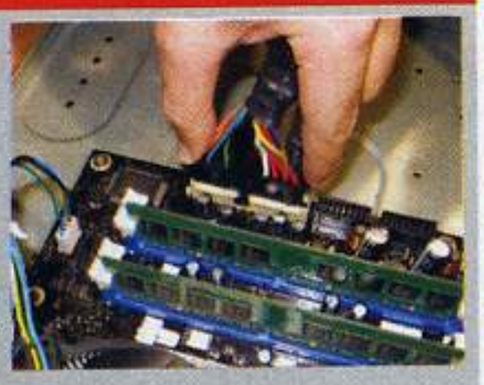
21. Jumper ayarını yaptıktan sonra aynı sabit disklerde olduğu gibi kızak veya direkt vidalama ile optik sürücüleri takabiliriz. Birden fazla sürücü tükıyorsanız, sürücüler arasında boşluk bırakmaya gayret edin.



22. Ekran kartını takmadan önce denk geldiği panel dirseğini sökün. Daha sonra kartı kendi dirseği ve öbür ucunun köşesinden tutup tam dik olarak PCI Express ya da AGP slotuna oturtun. Vidasını takıp kasaya sabitleyin. Aynı şey diğer tüm PCI kartlar için de geçerlidir.

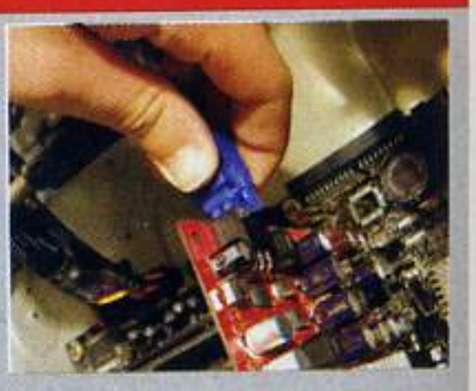


23. Bütün parçalar takıldığına göre artık kablo bağlantılarını yapmaya başlayabiliriz. Takacağımız ilk kablo anakartın ana güç bağlantısı. En kalın ve kalabalık olduğundan kolayca ayırt edebilirsiniz. Biraz zor takılır bazen, çok zorlamamaya çalışın.



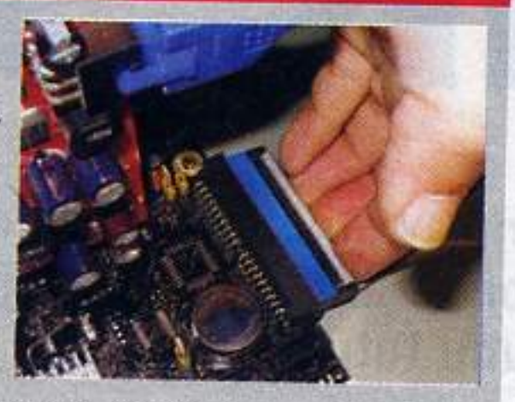
24. İkinci güç bağlantımız anakartın küçük girişi. Bu bağlantı eski anakartlarda 4 pin iken şimdi yenilerde 8 pinlik. Genelde sıkışık noktalara konduğundan takması zor olabilir, çevresindeki parçalara zarar vermemeye dikkat edin.

25. Sıradaki güç bağlantımız ekran kartı üzerinde. Bu bağlantı ise 4 pin ya da 6 pin olabilir. Eğer güç kaynağınızda 6 pinlik bir bağlantı yoksa ekran kartınızın içinden çıkan çevirici kabloyu kullanın. Bu bağlantı her ekran kartında yoktur.



26. Optik sürücülerin bağlantısını yaparken önce aşağıda kalan data kablosunu takmakta fayda var. Kablonun sürücüye giren parçasını takın önce. Bu parçanın ortasındaki küçük çıkıntı üst tarafa bakmalı.

27. Data kablosunun diğer ucunu anakartımıza takıyoruz. Eğer hiç Paralel ATA sabit disk kullanmıyorsak optik sürücüleri 1 numaralı bağlantıya, sabit disk varsa 2 numaraya takalım.

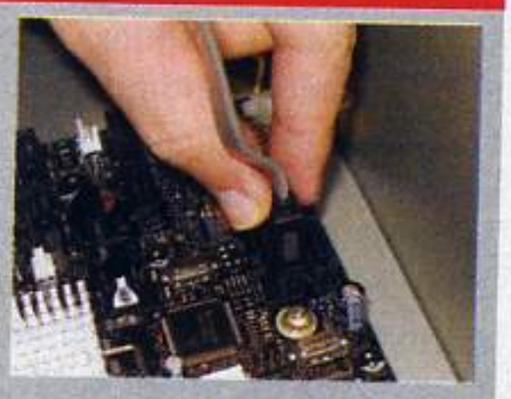


28. Data kablosunu taktıktan sonra sürücümüzün güç kablosunu bağlayabiliriz. Optik sürücülerde güç kablosu 4 pin'lidir. Güç kablosu üzerinde fazladan başka parça olmamasına dikkat edin.

29. PATA'ların aksine SATA'larda güç girişi aşağıda kalır. Bu yüzden ilk onu takacağız. Eğer güç kaynağınızda SATA'ya özel bağlantı noktası yoksa anakartın içinden çıkan çeviriciyi kullanarak 4 pinlik sürücü bağlantısını kullanın.

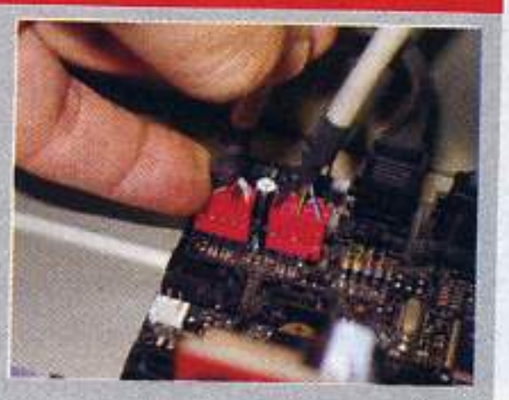
30. Şimdi SATA diskimizin data bağlantısını yapabiliriz. Bu bağlantı biraz zayıftır ve yerinden kolayca çıkabilir. Bu yüzden kasayı kapatmadan hala yerinde olduğunu kontrol etmelisiniz.

31. Şimdi SATA kablomuzun anakart ucunu da takabiliriz. SATA'da Master veya Slave ayarı yoktur. Ama bazı anakartlarda normal SATA ve SATA RAID bağlantıları ayrı olabilir. Anakart kitapçığınızdan bunu kontrol edebilirsiniz.



32. Sıradaki bağlantı ek USB bağlantılarımız. Eğer anakart üzerindeki USB yuvaları yeterliyse bunu takmayabilirsiniz. Ek USB'nin dirseğini aynı PCI kartlarda olduğu gibi yerleştirip vidalayın.

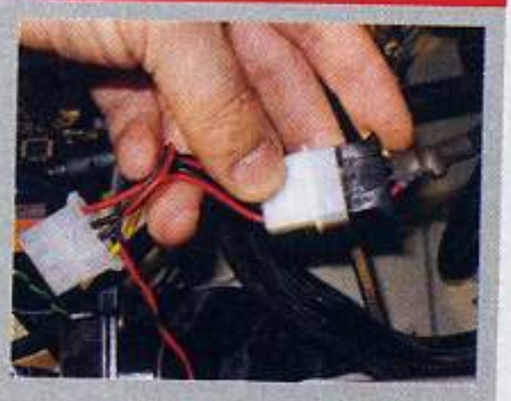
33. Ek USB'lerin anakart bağlantısı için anakartın kullanım kılavuzuna bakın. Bu bağlantılarda bir pin kapalı olduğundan ters takamazsınız. Ama dikkat etmezseniz pinler yamulabilir.



34. Sıradaki bağlantı kasanın üzerindeki açma/kapama, reset ve led bağlantıları. Bu kablolar kasanın üzerinden içeri doğru boşta durular ve hepsinin üzerinde ne olduğu yazar. Anakart kitapçığından da hangisinin nereye takılabileceğini görebilirsiniz.

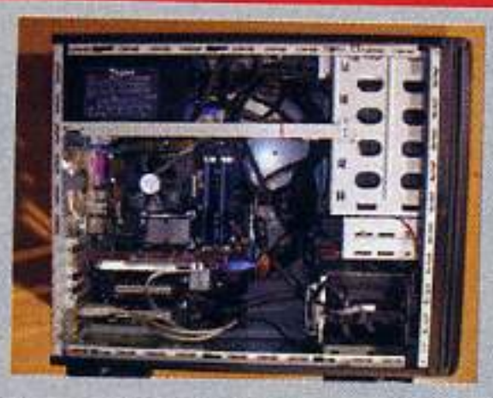
35. Son bağlantılarımız kasa üzerindeki fanlar. Bunlar kasanın üzerinde takılı da gelebilir. Eğer kendiniz takacaksanız öndeki fanların içeri, arkadaki fanların dışarı doğru üflemesine dikkat edin.

36. Fanları taktıktan sonra güç kablolarını bağlayın. Bu kablolar anakarta da takılabilir, direkt güç kaynağına da. Hangisinin daha avantajlı olduğunu yazının ilk bölümündeki fanlar kısmından okuyabilirsiniz.



37. Fanları da taktıktan sonraki adımımız kasanın varsa ön kapak gibi ek parçalarını takmak. Kimi kasalarda kurulumu yapmak için bu tip parçaları çıkarmak zorunda kalabiliriz. Şimdi bunları geri takabiliriz.

38. Artık kurulumumuz tamamlandı ve bütün parçalarımız yerli yerinde. Devam etmeden önce arkadaşa şöyle bir bakın ve bütün bağlantıların doğru olduğunu kontrol edin.



39. Son işlem CMOS resetlemek. Anakart üzerindeki bir jumper ile yapılan bu işlem BIOS'un fabrika ayarlarına dönmesini sağlar. Kitapçıktan bakıp jumper'ı reset konumuna getirin ve power düğmesine birkaç kez basın. Sonra normal pozisyona geri alın.

40. Evet işte bilgisayarımız hazır. Şimdi monitörü takıp çalışıp çalışmadığını kontrol edin. Eğer bir sorun varsa üzülmeyin pek az insan ilk seferde çalıştırır PC'yi. Adımları ve parçaları tek tek gözden geçirip sorunu bulmaya çalışın.

TEKNİK SERVİS

Bahar geldi en sonunda. Havalar ısınmaya, nezleler, gripler son bulmaya başladı. İnsanın evde oturası gelmiyor, bir piknik sepeti, bir de boş bir yeşil alan... Çınar gölgesinde saatlerce oturmak, akşam olunca da hafif bir rüzgâr eşliğinde evinin yolunu tutmak.

12MS DEDİLER 8MS ÇIKTI!

SORU Öncelikle tüm Level okuyucularına ve çalışanlarına selamlar. Geçen ay size monitör seçimi ile ilgili bir mail atmıştım ve siz de bunu yayınlamıştınız. Size 19" LCD 12ms Samsung marka bir monitör yerine, 19" LCD Casper 8ms bir monitör aldığımı ve bunun doğru bir karar olup olmadığını sormuştum ve siz de cevaplamıştınız, çok teşekkür ederim. Ama sorun şu ki 19" LCD Casper marka monitörün, kutusunda ve üstünde 8ms çıkartması olduğu halde, gerçekte 12ms bir monitör olduğunu öğrendim ve geri iade ettim. Bu hatayı Casper dağıtıcısı da kabul etti. O monitörler hâlâ 8ms olarak, aynı fiyattan satılmaya devam ediyor. Böyle birşey olabilir mi? Geri iade ettiğim monitörün yerine iyice araştırıp başka bir marka 19" LCD bir monitör aldım ve çok memnunum. Şimdiden ilginiz ve alakanız için çok teşekkür ederim, başarılar.

Yalçın Yaman

CEVAP ***Merhabalar Yalçın, aslında bu soru donanımdan çok tüketici hakları ile alakalı. Normal şartlar altında bir mal, kutusunda ya da ambalajında nasıl taahhüt ediliyorsa öyle olmak zorundadır. Tüketiciye başka nitelikte bir mal, bilgisi haricinde satılamaz, aksi takdirde kanuni yaptırım hakkı doğar. Bir malın üzerinde 8ms yazıp gerçekte 12ms olması cezai hüküm gerektirir. Ama ben yine de ortada bir yanlış anlaşılma olduğuna inanıyorum, öyle inanmak istiyorum. Sanıyorum muhatap firmadakiler gerekli bilgilendirmeleri, değişiklikleri yakın zamanda yapacaktır.***

KÖTÜ SEKTÖR, ÇOK KÖTÜ SEKTÖR

SORU Merhaba ulu Level (Arkadaşlar hakikaten yapmayın şöyle şeyler, tarikat diye kapatacaklar dergiyi! -OlgaY) ("Yapmayın" diyeceğine silsene "ulu" lafını Olgayım, kapatılıcaz işsiz kalıcaz ühü! -TÖ) (Peki ya senin silmeme sebebin nedir Tuğbekçim -SA) (Sinaaann! Sen dişini fırçadın mı evden çıkmadan bakiyim! -Sinan'ın Annesi). Ben sizin sıkı sayılabilecek bir okuyucunuzum. Derginiz gerçekten de güzel. Bu arada yeni çırak OlgaY'a da başarılar (Âmin!-OlgaY) (Niye Âmin? Dua etmemiş ki arkadaş, iyi dilekte bulunmuş. Zaten üzerimizde tarikat şüphesi var, dikkat et biraz -TÖ) (Ya bir şey olmaz, sıkma çocuğu bu kadar! -SA) (Ya Sinan, sen buraya açmazdın parantez, ne oldu kuzum? kendi mektup sayfana gitsene! -TÖ) (Yok burası güzel, nasıl tatlı tatlı esiyor -SA) (YETEEER! Hasta mısınız nesininz, bırakın adam sorsun sorusunu! -OlgaY). Hemen sorularıma geçeyim. Geçenlerde, bilgisayarım daha Windows XP yazısı çıkmadan şu hata mesajı geliyordu:

"Windows aşağıdaki dosya eksik veya bozuk olduğu için başlatılamadı:
\WINDOWS\SYSTEM32\CONFIG\SYSTEM
XP CD-ROM'unu takarak çıkan ekranda R'ye basarak onarın.".

Bu kadar derin bilgi sahibi olmadığım için kuzenimi çağırdım. Kuzenim yeni bir XP kurdu ve sorun şimdilik çözüldü ama sabit diskimde bad sector olduğunu ve yeni bir disk almadan da sorunun tam olarak çözülemeyeceğini söyledi. Diğer yöntemlerle ne yaparsak yapalım sorun devam edermiş. Bu sorunu çözmek için daha ucuz bir yöntem yok mu?

Bu donanım köşesindeki ürünlerden karma yapsak (mesela işlemciyi, anakart ve RAM'i ideal sitemdeki gibi alsak, monitör fare ve klavyeyi eski makinedeki gibi kalsa, geri kalanları da süper sitemden alsak) yine düzgün çalışır mı? Çalışmazsa bu fiyatlar ne zaman ucuzlar? O da olmadı bu sistemler beni ne kadar idare eder (Lütfen Süper'i de söyleyin ki babamı ikna için bir sebep olsun)? Cevaplarsan çok sevinirim, kolay gelsin.

K-Mart (Ahmet Ertan)

CEVAP ***Merhabalar Ahmet. Bad sector, sabit diskinin üzerindeki plakaların hasar görmesinden kaynaklanır. Bu fiziksel bir sorun olduğu için de tamamen ortadan kaldırmamız mümkün değil. Ancak bu hasarın daha fazla yayılmasını önlemek için belli alanları kullanım dışı bırakabiliriz. Öncelikle hasarın boyutunu bir anlayalım. Bunun için sabit diskine sağ tıklayıp Özellikler'i seçmen ve araçlardan Hata Denetimi'ni seçmen gerekiyor. Bu bize hasarın büyüklüğü hakkında bir bilgi verir. Bu arada bu sektör büyüyebilir, diskin başka yerlerinde de çıkabilir. Sabit diskini kullanmaya devam edebilirsin ama her zaman önemli evraklarını yedeklemende fayda var.***

İşlemci, anakart ve RAM'leri verdiğimiz gibi aynı yerden seçtikten sonra neden çalışmasın ki? Neden işlemci, anakart ve RAM üzerinde durdum çünkü Intel farklı, AMD farklı anakartta çalışır, hatta farklı RAM'ler isterler. Modellerde bile fark eder. Fiyatlar öyle iki günde ucuzlamaz, parçalar ucuzlasa da senin işine yaramaz çünkü katmerlisi çıkar. Alacağın bir süper sistem de seni 3-2 sene rahat rahat idare eder, güncellemelerle daha da uzun dayanır.

Sana da kolay gelsin, görüşmek üzere...

SÜZGEÇ KASADA KISA PASLAŞMALAR

SORU Selamlar, ilk olarak mart ayında çıkarmış olduğunuz sayı için tebrikler. Yeni tasarımınız gerçekten de çok başarılı olmuş (Oğuz'un ellerine sağlık -OlgaY). Ben 1999'dan beri okuyucunuzum ve mart sayınızı okurken uzun zamandır almadığım kadar keyif aldım (Biz de hazırlarken bir o kadar keyif aldık. Güzel oyunlar çıktıkça, neşemiz de yerinde oldukça, çıkarmaya devam edeceğiz -OlgaY). Gelelim sorularıma.

Bilgisayarım bazen sanki reset atmış gibi kendiliğinden baştan başlıyor. Bu özellikle oyun oynarken başıma geliyor. Bazen günde 2-3 kez kapandığı oluyor. Bu neden olabilir ve bu sorunu nasıl çözebilirim?

Oyun oynarken karşılaştığım bir diğer sorun ise bilgisayarın yavaşlaması. İster yeni oyunlar olsun, isterse eski oyunlar bir müddet sonra ekranda aşırı bir yavaşlama meydana geliyor. Fazla ısınmadan olabilir mi? Bilgisayarımda ikinci bir fan yok, onun yerine kasanın sağ yan tarafı komple hava delikleri ile dolu, süzgeç gibi.

Hepinize iyi çalışmalar...

M. İhsan Tatari

CEVAP ***Merhabalar İhsan, aniden açılıp kapanmalar büyük ihtimalle bilgisayarının işlemcisinin ısınma sorunundan kaynaklanıyor. Bu olayın oyun oyarken çoğunlukla olması da bunun en büyük kanıtı. Çünkü oyun eski de olsa yeni de olsa işlemciye belli ölçüde yüklenir ve belli bir noktada kapanmasına sebep olur. Aşırı ısınmanın ilk belirtileri ısınan işlemcinin işlem yapmakta zorlanması yani yavaşlamadır. Sonra da koruma mekanizması ile bilgisayar kendini otomatik olarak kapatır. Öncelikle Window'dan ya da BIOS'tan işlemci sıcaklığını öğren (işlemci sıcaklığını öğrenmek için gerekli programları, anakartınla birlikte gelen CD'den ya da netten bulabilirsin). Normal aralık 40-50 derece civarındadır. Eğer bu aralığın üstündeyse değerler ya işlemci fanın yerinden oynamış veya iyi takılmamış ya da fanın soğutmada yetersiz kalmıştır. Duruma göre ya yeniden işlemci fanını dikkatlice yerine takacaksın ya da kaliteli bir soğutucu olacaksın.***

Oyunlardaki yavaşlamanın da büyük ihtimalle sebebi bu. Bu arada kasa fanı ile işlemci fanı tamamen farklı şeyler. Senin sorunun kasa fanından değil, işlemci üzerindeki fandan kaynaklanıyor. Bunu da hatırlatalım.

Kendine iyi bak, görüşmek üzere...

BİR İŞLEMCİ DESTANI: SAP İLE SAMAN KARIŞIRSA

SORU Merhabalar Olgay, ben Ankara'dan Mert. Sana çok önemli bir sorum olacak. Ben yeni bir bilgisayar toplayacağım ve işlemci olarak da Pentium D 820 almayı düşünüyorum. Alacağım sistemle ilgili bir foruma başlık açtım ve insanların görüşleri tek tek gelmeye başladı ama bir yorum kafamı karıştırdı. Yorumu yazan kişi aynen şöyle yazmıştı: "...Pentium D 820 ile uygulamalarda iyi sonuç alırsın ama oyunlarda bir şey bekleme AMD 3000 kadar ancak sonuç alırsın."

Level'ın mart sayısının donanım bölümünde sistem toplama ile ilgili çok güzel bir yazın vardı, orada işlemcilerin performansları ile ilgili bir test de yapmıştın ve Pentium D 820 ile AMD X2 3800+ birbirine yakın sonuçlar almıştı.

Şimdi nasıl olurda bu kişi Pentium D 820 oyunlarda AMD 3000+ performansı verebilir diyor? Bu kişi bilmeden mi konuşmuş yoksa gerçekten çift çekirdek Intel'lerin performansları oyunlarda düşük mü? Soruma yanıt verirsen çok sevinirim, tüm Level ekibine selamlar.
Mert Acar

CEVAP *Merhabalar Mert, yeni alacağın bilgisayarın hayırlı olsun. Almadan evvel bize danışmakla da iyi ettin. İşlemci olarak Pentium D 820 gerçekten iyi bir seçim. Çift çekirdek teknolojisine geçmek de akıllıca olur (vakti de gelmişti zaten). Forumda yazanları okudum, ağzı olan konuşuyor demek istemiyorum çünkü haklı oldukları noktaları var hepsinin ama insan yardım etme niyetindeyse oturup açıklama zahmetine de girmeli, yoksa bu yapılan yorumlar kafaları karıştırmaktan öteye gidemez.*

İlk önce AMD 3000'in Pentium D 820 ile aynı kapasitede olduğu, hatta geçtiği bile doğrudur (bu arada geçen model AMD 3000 Venice'dir, her model değil). Ama hangi açıdan bunu açıklayalım. Pentium D 820'nin olayı çift çekirdek teknolojisinde saklı. Eğer bu teknolojiyi desteklemeyen oyunlarda testler yaparsan, potansiyelinin çok altında skorlar alırsın. Bu işlemcileri (AMD 3000 ve Intel D 820) Doom III ya da Unreal Tournament 2004 gibi eski oyunlarla kapıştırırsak tabii ki dedikleri gibi olur. Ama bu iki işlemciyi çift çekirdek teknolojisine sahip Quake IV veya COD 2 gibi oyunlarla test edersek AMD 3000, Pentium D 820'nin yanına bile yaklaşamaz. Durum böyle olduğu için dergideki skorlarda Pentium D 820 fark atmıştır. Çünkü kullandığımız test oyunları çift çekirdek teknolojisini dikkate almıştı. Mantıklı kıyas ise Pentium D 820 ile AMD 3000 arasında değil AMD X2 3800 arasında olur. Ancak bu işlemciye de uygulamalarda gene Pentium D 820 az da olsa fark atmıştır. Ama yeni oyunlarda denktirler. Zaten bu işlemcilerin asıl hünerleri bu gün değil, 6-7 sonra çıkacak MS Vista işletim sisteminde ve yakın zamanda çıkacak çift çekirdek destekli oyunlarda belli olacak. O zaman da tek çekirdekli işlemciler anlamsız olacak.

Bu arada forumda olan ama mail'de yazmadığın diğer soruna da cevap vereyim: O bilgisayar için en az 450 watt bir PSU düşünmen gerekiyor.

Kendine iyi bak, görüşürüz...

Evet, arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik, gelecek ay gene ıstırap ve çile dolu Teknik Servis'de görüşmek üzere şimdilik hoşça kalın...

(Kıpırdamayın! Ehliyetsiz ve haddinden fazla parantez kullandığınız için bizimle merkeze kadar geleceksiniz! – TDK) ■

DONANIM PAZARI

Fiyatların uygun hale gelmesiyle çift çekirdekli işlemcilere terfi etme zamanı geldi. Biz de zamana ayak uydurup ideal sistemimizi ona göre yeniden şekillendirdik. Hayırlı, uğurlu olsun! Hazır elimiz değmişken de ekonomik sistemimizi de biraz güçlendirdik.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

http://shop.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com
www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com
www.hs.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	$131	Pentium D 820 (Dual Core)	$249	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin)	$1,239
Anakart	ASUS A8V-SE SE	$67	ASUS P5ND2-SLI (nForce4 SLI)	$99	Asus A8N32-SLI Deluxe	$220
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5)	$43	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack)	$120	2 x 1GB DDR-400 Kingston	$172
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	$55	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB	$82	2xSamsung 250GB SATAII (Raid 0)	$210
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB	$107	Sapphire X1600 TX	$189	Sapphire X1900 XTX	$599
Monitör	Samsung 797MB Flat 17"	$159	Samsung 797MB Flat 17"	$159	BenQ LCD FP91v	$391
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	$30	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	$43	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	$43
Ses Kartı	Entegre	$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	$139	Sound Blaster X-Fi Fatality	$279
Kasa	Asus TA-211	$54	Thermaltake Shark	$145	Coolermaster Stacker	$165
Klavye	Logitech Internet Pro	$15	Logitech G15	$86	Logitech G15	$86
Mouse	A4Tech X-718	$20	Razer Diamondback	$65	Logitech G5	$94
Floppy		$7		$7		$7
Toplam		$688		$1,383		$3,505

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

STRATEJİ USTASI

Eser Güven
eguven@level.com.tr

BİTMEYEN OYUN

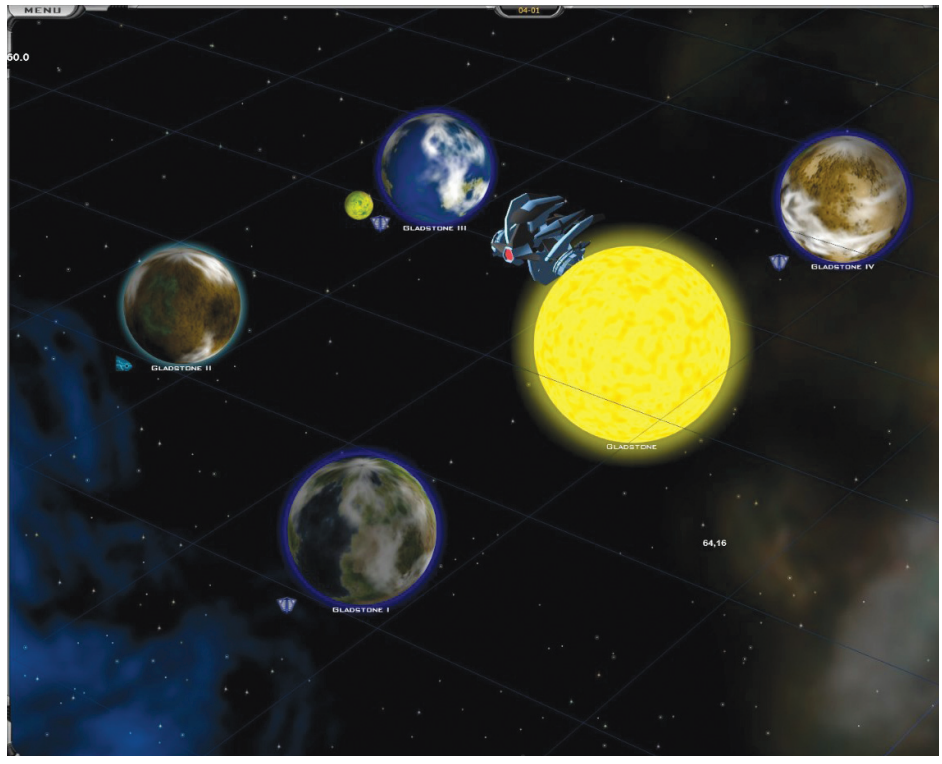
Bazı oyunlar vardır, istediğiniz kadar sayfa ayırın, istediğiniz kadar hakkında konuşun, yine de eksik bir şeylerin kaldığını hissedersiniz. Örneğin Baldur's Gate, örneğin KOTOR, örneğin Morrowind... Ve şimdi de Oblivion. Hani klasik bir söz vardır, 'bu oyunu anlatmak için dergiyi tamamen ona ayırmak lazım' diye, herhalde bu söz hiçbir oyuna bu denli yakışmamıştır. E o halde bizim de Oblivion'ı onore etmek için elimizden geleni yapmamız gerekiyor.

Bu ay Oblivion hakkında yazdığımız iki yazı bulacaksınız: Bunlardan biri Vampirlik hakkında bu sayfalarda gördüğünüz yazı, diğeri ise PDF olarak vermiş olduğumuz karakter yaratma ve oyunun ana hikayesi hakkında yazı. Oblivion yolculuğumuza gelecek ay da aynı şekilde devam etmek istiyoruz ve bu noktada devreye siz giriyorsunuz. Gelecek ayki yazıyı sizlerden gelen istek üzerine hazırlayacağız, örneğin Fighters, Mages veya Thieves Guild görevlerini mi bilmek istersiniz? Yoksa oyundaki Daedric Shrine yerleri ve görevleri mi? İsterseniz yan görevlere de giriş yapabiliriz. Yoksa aklınıza gelen başka bir şeyler mi var? Bana bu konudaki isteklerinizi bildirmekten çekinmeyin. ■

GERÇEK STRATEJİ USTALARINA ÖDÜL!
Belki dikkatinizi çekmiştir, henüz sizlerden gelen bir yazıyı yayınlayamadık, çünkü halen daha istediğimiz tarzda bir yazıyla karşılaşmadık. Sizlerden oyunlar için hile kodu vs. değil, bir oyunla ilgili profesyonel taktikler bekliyoruz. Minimum 1500, maksimum 2500 karakter uzunluğunda olacak. Artık içinizdeki usta oyuncuyu dile dökmenin zamanı geldi. Her ay bize gelen en iyi yazılar burada ve DVD'de yayınlanacak ve içlerinden en iyisi 50 YTL ödül kazanacak bizden! Yazıların en geç ayın 15'inde elimizde olması gerekiyor. Yazılarınızı **eguven@level.com.tr** ve **level@level.com.tr** adreslerine gönderebilirsiniz. ■

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

EVRENE HAKİM OLMANIZDA YARDIMCI OLACAK BİRKAÇ İPUCU



- Gezegenlerin yanında duran gemileriniz, gezegene ani bir saldırı durumunda hiçbir işe yaramaz. Bir görevi olmayan gemiler mutlaka gezegenin İÇİNDE dursun.
- Oyunun yamasız ilk sürümünde, yapay zekadaki bazı sorunları kendi lehinize kullanabilirsiniz. Dikkat edin, eğer hep sizin aynı gezegeninize işgal gemisi gönderiyorsa, gezegeni boşaltın ve bırakın işgal etsin. Hemen 1-2 turn sonra, siz kendi işgal geminizi gönderin ve gezegeni geri alın. Böylece bilgisayardan bedavaya bir adet teknoloji çalarsınız. Ama işgalden önce gezegene zarar verecek saldırılar yapmayın sakın.
- Hangi teknolojiyi araştıracağınıza karar veremiyor musunuz? 0 zaman 6 turn'den kısa zamanda icat edilen herhangi bir teknoloji iyi bir seçimdir. Araştırın, daha sonra müttefiklerinize uygun bir fiyattan satın.
- Ani ve güçlü bir saldırı, tüm dengeleri değiştirebilir. Duruma göre hızla üretime veya bilime yönelmeniz gerekirse, DOMESTIC STATS ekranından ekonomi bölümüne gerin. Alttaki üç çubuktan askeri, bina ve araştırma için ayrılan ödeneklerden, hangisine ihtiyaç duyuyorsanız arttırın ve diğerlerini kısın. SPENDING'i de arttırın (şu anda kasanıza giren para ikincil sorununuz) ama NET INCOME'ın turn başına -20'den aşağıya düşmemesine dikkat edin. Yoksa savaştan sonra belinizi doğrultamazsınız.
- DİKKAT! Oyunlarda pislik yapmayı sevmiyorsanız, şimdi söyleyeceğim taktik size göre değil. Diyelim ki inanılmaz güçlü bir donanma gezegeninize saldırıyor. İlk turn savunmayı başardınız, ama ikinci veya üçüncü turn'de gezegeni kaptıracağınız belli. Ne yapabilirsiniz biliyor musunuz? Hemen aranızın iyi olduğu dost bir ırkla irtibata geçin ve saldırı altındaki gezegeni ONA SATIN! Evet, çok adice olduğunu biliyorum ama savaşta her şey makbuldür. Böylece hem para kazanacak, hem filonuzu kurtaracak, hem de saldıran tarafı "bir başkasının sorunu" haline getireceksiniz.

Gerekli teknolojileri araştırınca, üç gezegeni teknoloji, üretim ve ekonomik başkenti ilan edebiliyorsunuz. Ama seçeceğiniz gezegen, bunun etkinliğini inanılmaz arttıracaktır. Mesela, Research Capital olarak seçeceğiniz gezegeni belirlerken, Research'e %300 veren bir gezegeni seçerseniz, etkinliğiniz inanılmaz artacaktır. Boş arazileri de laboratuarlarla doldurdunuz mu, işlem tamamdır.

Sinan Akkol *sakkol@level.com.tr*

PRO EVOLUTION SOCCER 5

YETENEĞİNİZİ AYRINTILARLA SÜSLEYİN

Geçen sayılarımızda orta halli takımlar için işe yarayan taktiklerimizi vermiştik. Ama bu taktiklerin yanında bir de takımın toplu halde riayet edeceği taktikler var. Bu menüye Formation->Team->Team Strategy kısmından ulaşabilirsiniz. Resim 1*'de gördüğünüz gibi burada takımınızın standart olarak uygulayacağı dört taktik bulunuyor ve bu özellikleri nasıl uygulamak istiyorsanız A,B,C harflerinden birini seçmek zorundasınız. A, en ileri seviye, en "saldırganca"yı temsil ediyor. Bunu seçerseniz daha çabuk yorulacağınızı unutmayın. B, normal düzeyi; saldırganla hevessiz arasını temsil ediyor. C, en düşük seviyeyi; belirlenen görevi minimum düzeyde yapmayı temsil ediyor.

Back Line: Sahanın gerisinde ne kadar kalmak istediğinizi buradan değiştirebilirsiniz. A ile kalenize yakınken C ile daha uzak duracaksınız.

Zone Press: Futbolcularınızın rakibe ne kadar yakın oynayacağını buradan belirleyebilirsiniz. A ile (ayarladığınız futbolcuya) yakın markaj uygulayabilir (genelde faul ile sonuçlanıyor) B ile biraz daha temkinli davranabilirsiniz.

Offside Trap: Eğer ofsayt taktiği kullanacaksanız ilk olarak buraya el atmanız lazım. A ile defansı tek çizgi halinde tutmayı başarabilirsiniz ama ufak bir hatanız ofsaydı bozacaktır. C ile de defans oyuncularını biraz daha başına buyruk bırakabilirsiniz.

Counter Attack: Kontratağa kalkma hızınızı ve futbolcuların kontratak için hevesini belirler. A ile toplu atağa kalkabilirsiniz ama pas hatası yaparsanız bunu pahalıya ödeyeceksinizdir. "Her türlü defans yaparım" diyen oyuncular C'yi tercih etmeli.

Bu taktikler eğer kafanızdaki stratejiye tam uymuyorsa Strategy->Manual kısmından karşınıza çıkan taktiklerin yanına istediğiniz tuşu koyarak (bunları uygulamak için oyun esnasında L2'ye basıp Manual taktiği aktif etmeniz gerek) hayallerinizi gerçekleştirebilirsiniz.

RADAR

Her ne kadar Radar'sız da gol atabiliyorsak da aslında Radar büyük bir kolaylık sağlıyor. Sadece bir süre alışmakta zorluk çekeceksiniz, o kadar. Eğer kamerayı Wide olarak kullanıyor ve Radar'dan faydalanıyorsanız, ofsayda daha az düşecek, ara paslarınızı yerden/havadan daha sağlıklı gönderebileceksiniz. Hatta rakip kalecinin açılıp açılmadığını da fark edip uzaktan gollük şutlar çekebilirsiniz. Eğer Radar oyunda gözünüze batıyorsa da, takımınızın sahaya nasıl yayıldığını iyice ezberlemeniz lazım –ki bu Radar'a alışmaktan daha uzun sürüyor.

Ekranda işinize yarayacak bir diğer gösterge de o anda takımınızın hangi tür taktik anlayışında olduğunu yani futbolcunuzun mevkisini gösteren yerin yanındaki renklerdir. Renk kırmızı olduğunda "takımınız" kontratağa hızla kalkabilir, terleten atak saldırıları düzenleyebilirsiniz demek. Mavi ise takımınızın o anda defansif bir oyun anlayışında olduğunu gösterir. Bu gibi durumlarda ileride tek kalabilirsiniz. Ver-kaç veya orta-gol taktiği yaparken bunu dikkate almanız gerekir. Futbolcunuzun mevki göstergesinin altındaki çizgi de futbolcunuzun o andaki nefes gücüdür. Çalıma kalkarken ve kanatlardan depara çıkarken, buraya göz atmanız yararınıza olacaktır çünkü nefesi tükenmiş bir futbolcudan pas, şut ve ortadan fazla şey beklemek yanlış olur.

YER KAPMACA VE ŞUT

PES 5 ile gelen yeniliklerden biri de Super Cancel'dır. Eğer şut/orta çekerken, güç barınız dolarken R1 ile R2'ye aynı anda basarsanız futbolcunuz istifini bozmadan vuruşunu iptal edecektir. Eğer top ayağınızda değilken bunu yaparsanız futbolcunuzun kontrolünü tamamen üstünüze alacaksınız. Bu hareketi ofsayda düşmemek, rakip aleyhine verilen 'avantajı' bozmamak ve havadan gelen toplara rakibi geçerek ulaşmak için kullanabilirsiniz. Top havadan gelirken R1 + R2 yapın ve futbolcunuzu kontrolünüze alın. Yön tuşlarıyla önünüzdeki futbolcunun arkasından çıkıp daha avantajlı bir yere geçin ve topu havada kazanın (benzeri hareketi R2'ye basılı tutarak da yapabilirsiniz).

Şut çekmeyi bilmiyorsanız PES 5'de yenilmeye mahkûmsunuz demektir. Bu yüzden ne zaman, nerede ve nasıl şut çekilir bilmek işinize yarayacaktır. PES 5'de gördüğüm odur ki, çaprazlardan atılan ve (yavaş da olsa) yere sektirilerek çekilen şutlar çok tehlikeli olabiliyor. Eğer süzülerek gelen ortaya gelişine vurmak istiyorsanız top göğüs ve diz hizasındayken Kare'ye bir defa basmak yeterli olacaktır. Kaleciyle karşı karşıya iken (eğer köşeyi göremiyorsanız) L1'e basılı tutarak Kare'ye basın. Eğer üstünden değil yandan (ama havadan) atmak istiyorsanız Kare'ye basın ve güç dolarken R1'e basın. Eğer ayağınızın içiyle kavisli bir şut istiyorsanız, kaleye paralelken Kare'ye basın ve top havalanmadan çok kısa bir süre önce R2'ye basın. Daha sonra yön tuşlarıyla topa hedef verin (top giderken yön vermeye devam edebilirsiniz).

Volkan Turan *volkan@level.com.tr*

Rabona adlı bu hareket aslında doğru kullanabilirseniz önünüzdeki futbolcuyu/kaleciyi şaşırtabiliyor. Kaleye paralel koşun, top ayağınıza geldiği an suratınızı kaleye dönmeden -belirli futbolcularla- (Recoba, Ronaldo, J. Milner, R.Carlos, Rivaldo, Yeste, Messi, Maradona, Cisse...) şut çekmeyi deneyin. Arkadaşlarınız sinir olacaktır.

CONDEMNED – CRIMINAL ORIGINS

ÖLÜ KUŞLAR DERNEĞİ

Böylesine psikopat bir oyunda tahmin edin bonus kazanmak için ne toplamanız gerekiyor?: Tabii ki kuş ölüleri ve metal parçaları. Bu şirin şeyleri topladığınızda oyunda kilitli olan çizim ve filmleri açabiliyor ve oyunu %100 derece ile bitirme yolunda büyük bir adım atmış oluyorsunuz.

Chapter 1

Ölü kuş 1: Sizden fenerinizi yakmanız istendiğinde koridorun sağ tarafındaki odadaki rafa bakın.
Ölü kuş 2: İlk dövüşün ardından merdivenlerden çıktığınızda pencereye bakın.
Ölü kuş 3: Yolunuzu kapatan masayı çektiğinizde sola gidin ve duvardaki sağlığın hemen aşağısına bakın.
Ölü kuş 4: Üçüncü kata çıkmadan önce yan taraftaki odaya girin ve adli tıp araçlarını kullanarak rafların arkasındaki kuşu bulun.
Ölü kuş 5: Detektifin size yangın baltası fırlattığı yerde pencerenin altına bakın.
Ölü kuş 6: Kapıyı balta ile kırdıktan sonra koridordan ilerleyin, açıklığa ulaştığınızda sol taraftaki masaya bakın.
Metal 1: İlk dövüşten sonra merdivenlerden çıkın, sağ taraftaki odanın duvarında göz resmi göreceksiniz. Göz resmi gördüğünüz her yerde yakında bir metal parça var demektir.
Metal 2: İki düşmanla dövüştükten sonra koridorun köşesinde göz resmi göreceksiniz.
Metal 3: İnşaat halindeki alandaki sütunun üzerinde göz resmi var.

Chapter 2

Ölü kuş 1: Başlangıçtaki kapıdan geçtikten sonra beyaz kapılı odayı bulun ve içeri girin.
Ölü kuş 2: Metro istasyonunun ana salonunda Gaz Spektrometresi kullanarak köşedeki kuşu bulabilirsiniz.
Ölü kuş 3: Büyük lobiden çıktıktan sonra sola dönün ve koridorun sonundaki arabalardan birini itin.
Ölü kuş 4: Asansörden çıkınca kuşu yerde göreceksiniz.
Ölü kuş 5: Asansörle yukarı çıktıktan sonra erkekler tuvaletine girin,

tuvaletlerden birinde kuş bulacaksınız.
Ölü kuş 6: Şüpheliyi takip ederken çıktığınızda balkona bakın.
Metal 1: Arşivdeki dolabı ittiğinizde bulacaksınız.
Metal 2: Balta ararken merdivenlerden aşağı inin ve iki borunun arasına bakın.
Metal 3: Yerinden oynatılmış dolabı fark ettiğinizde sağa dönün, göz resmi bulacaksınız.

Chapter 3

Ölü kuş 1: Yürüyen merdivenlerin sağındaki gazete makinesinin üzerinde.
Ölü kuş 2: Evsizlerin oturduğu bankın üzerinde.
Ölü kuş 3: İlk yangın kapısını kırdıktan sonra siyah dolaplardan birinin içine bakın.
Ölü kuş 4: Bilet gişelerinden sonraki kapıyı geçince kırık televizyonun üzerinde bulacaksınız.
Ölü kuş 5: Yürüyen merdivenlerden atılmadan önceki spot ışığının tam altında.
Ölü kuş 6: Yürüyen merdivenlerden atıldıktan sonra merdivenlerden inerken, yerde.
Metal 1: İkinci bilet gişelerini geçtiğinizde yazarkasayı iterek bulabilirsiniz.
Metal 2: Yürüyen merdivenden atıldıktan sonra bankın yanında göz resmi göreceksiniz.
Metal 3: Metro raylarına atladıktan sonra duvarda göz resmi göreceksiniz.

Chapter 4

Ölü kuş 1: Bölümün hemen başında spektrometre kullandığınızda bulacaksınız.
Ölü kuş 2: Aşağı atladıktan sonra sağa gidin, kapıdan geçin ve sağ kapıya girin. Lavabonun yanına bakın.
Ölü kuş 3: Merdivenden aşağı indikten sonra sola gidin ve büyük odaya girin. Spektrometre kullandığınızda bulacaksınız.
Ölü kuş 4: Metro işçisi kılığındaki adamlarla dövüştükten sonra merdi-

venden çıkın. Aşağı atlamadan önce platformun sonuna bakın.
Ölü kuş 5: Dördüncü kuşu bulunca deliğe atlayın ve merdivenlerden inin. Kuşu burada bulacaksınız.
Ölü kuş 6: Metro planlarının resmini çektiğiniz masada.
Metal 1: Aşağı atladıktan sonra geriye doğru gidin ve çitten sola dönün. Tekrar sola döndüğünüzde köşede bulacaksınız.
Metal 2: Planların resmini çektikten sonra tahta barikatın etrafına bakın.
Metal 3: Metroyu incelerken merdivenlerden çıkacaksınız, sola doğru dönün ve kutularla dolu odanın arka duvarına bakın.

Chapter 5
Ölü kuş 1: İlk odanın arkasında, yeşil paketin yanında.
Ölü kuş 2: İlk balkondan girdikten sonra sağdaki vitrini kırın.
Ölü kuş 3: Ankesörlü telefonları geçip merdivenden çıktıktan sonra sola bakın, kuşu rafta bulacaksınız.
Ölü kuş 4: Su basmış yere indiğinizde koridoru takip edin, kuşu rafta bulacaksınız.
Ölü kuş 5: Balta aldıktan sonra sağdaki kapıyı kırın, ilerideki masada kuşu göreceksiniz.
Ölü kuş 6: Merdivenlerden çıktıktan sonra ikinci giysi odasına bakın.
Metal 1: Askıları çektikten sonra sağa dönün ve sütuna bakın.
Metal 2: Kan izlerini takip edip merdivenden çıktıktan sonra sol tarafta ankesörlü telefonların yanına bakın.
Metal 3: Su basmış yere indiğinizde en sola kadar gidin ve duvardaki rafı inceleyin..

Chapter 6
Ölü kuş 1: Bölümün hemen başında, önünüzde.
Ölü kuş 2: İlk kuşun hemen yanında, yerde.
Ölü kuş 3: Duvara yaslı tahtayı ilk iki kuşun soluna doğru çekin.
Ölü kuş 4: Pompalı ile duvar kırıldıktan sonra dosya dolabını itin.
Ölü kuş 5: Çatıdan atladıktan sonra tekrar atlamadan önce köşede kuşu bulacaksınız.
Ölü kuş 6: Çatıdan atladıktan sonra çiti takip edin.
Metal 1: Başlangıçtaki koridordan sola gidin ve televizyonun soluna bakın.
Metal 2: Binadan çıkmadan önce karşıdaki duvarın üst tarafına bakın.
Metal 3: Çatıdan atladıktan sonra bir kez daha atlayın ve sağa dönün. Köşede metal parçası bulacaksınız

Chapter 7
Ölü kuş 1: Bölümün başında odanın arkasındaki kapıdan lobiye çıkın ve resepsiyon masasına bakın.
Ölü kuş 2: Rosa kaçırıldıktan sonra ikili kapıdan geçin ve kitap arabasına bakın.
Ölü kuş 3: Kitaplıkların orada adam size ateş ettikten sonra onu öldürün ve dosya dolabını itin.
Ölü kuş 4: Nadir kitaplar odasında spektrometre kullandığınızda kuşu bulacaksınız.
Ölü kuş 5: Nadir kitaplar odasındaki merdivenden çıkın ve rafın üzerine bakın.
Ölü kuş 6: Rosa'dan yeni fener aldıktan delikten aşağı inin, kuşu masanın üzerinde bulacaksınız.
Metal 1: Rosa kaçırıldıktan ve kan örneği aldıktan sonra koridorun sonuna ilerleyin ve kitapları itin.
Metal 2: Kitaplıkların orada metal kapı ile kapatılmış bir kısım göreceksiniz, köşedeki kitapları ittiğinizde metal parçası bulacaksınız.
Metal 3: Rosa ile buluşmadan hemen önce açık kapıdan girin ve okuma masasının üzerine bakın.

Chapter 8
Ölü kuş 1: Bölümün başında koridordan inin ve sağdaki üçüncü odaya girin, kuşu masanın arkasında bulacaksınız.
Ölü kuş 2: Karatahtanın olduğu odaya girmeden önce sağdaki tuvalete bakın.
Ölü kuş 3: Kırık merdivenden atladıktan sonra geriye dönün, kuşu koridorda bulacaksınız.
Ölü kuş 4: Perdenin arkasından geçtikten sonra merdivenlerden inin ve karton kulübenin yanına bakın.
Ölü kuş 5: Soyunma odasında soldaki kapıdan girin ve yolun sonunda yere bakın.
Ölü kuş 6: Kanlı duşlardan geçtikten sonra sağ taraftaki masanın üzerinde kuşu bulacaksınız.
Metal 1: İlk koridorun sonundaki odaya girin ve duvara yaslı masaya bakın.
Metal 2: Jimnastik salonundaki delikten atladıktan sonra masanın yanındaki duvarda göz resmi bulacaksınız.
Metal 3: Havuz alanından çıktıktan sonra balyoz gerektiren bir kapı göreceksiniz, metal parça içeride.

Chapter 9
Ölü kuş 1: Bölümün başında sola gidin, kuşu masanın üzerinde bulacaksınız.
Ölü kuş 2: Evin arka tarafına gidin, kuşu mutfaktaki buzdolabının içinde bulacaksınız.
Ölü kuş 3: Aynalı gardırobun önünde, yerde bulacaksınız.
Ölü kuş 4: İkinci kattaki merdivenlerden sağa gidin ve banyoya girin. Kuşu gömme banyoda bulacaksınız.
Ölü kuş 5: Çatı katının en sağına gittiğinizde yerde bulacaksınız.
Ölü kuş 6: Çatı katına giden kilitli kapısı olan odada, yatağın üzerinde bulunuyor.
Metal 1: Evin arka tarafına gidin ve soldaki son odaya girin. Dolabı ittiğinizde metal parçası bulacaksınız.
Metal 2: Mutfağa girin ve bodruma inin, iki kere sağa dönün, merdivenlerin altındaki duvarda metal parçasını bulacaksınız.
Metal 3: Çatı katına giden kilitli kapısı olan odadaki dolabın içinde.

Chapter 10
Ölü kuş 1: Açtığınız deliğin içine girince yerde kuşu göreceksiniz.
Ölü kuş 2: İlk düşmanla dövüştükten sonra çitteki delikten geçin, mavi treyleri ittiğinizde kuşu bulacaksınız.
Ölü kuş 3: İkinci kuştan sonra yerdeki izleri takip edin, kırmızı traktörün üzerinde kuş bulunuyor.
Ölü kuş 4: Vinci çalıştırdığınız odada yeşil kutulardan birini itin.
Ölü kuş 5: Seranın içinde sağlık paketlerinin yanındaki masada kuşu bulacaksınız.
Ölü kuş 6: Duvardan çekmeniz gereken metal parçanın üzerinde bulunuyor.
Metal 1: Duvardaki delikten geçtikten sonra ileride beyaz bir bina göreceksiniz, duvarına bakın.
Metal 2: Ahşap köprüyü temizledikten sonra sağ tarafta metal parça bulacaksınız.
Metal 3: Büyük dövüşten sonra bir sonraki binaya girin ve sağ taraftaki masanın üzerine bakın.

– ***Eser Güven*** *eguven@level.com.tr*

THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

VAMPİRLİK: YOKSA BUFFY'YLE AŞK YAŞAMAYI MI BEKLİYORDUNUZ?

Vampirliğin nasıl bir şey olduğunu görmek mi istiyorsunuz? Ya da kazara vampirler tarafınızdan ısırıldınız ve bu lanetten kurtulmanın yolunu mu arıyorsunuz. İşte vampirlik hakkında bilmek istediğiniz, istiyor olduğunuz ve isteyebileceğiniz şeylerin cevaplar burada!

Eğer içinde vampirlerin olduğu ve haliyle bunlarla dövüştüğünüz bir ortamdan çıktıysanız ilk işiniz Active Spells sayfasını kontrol etmek lazım. Eğer burada Vampire hastalığına kapıldığınızı görürseniz yapmanız gereken şey çok basit: Cure Disease iksiri içmek. Böylece vampirlikten kurtulmuş olacaksınız. Bir rehberin daha sonuna gelirken...

...Elbette ki her şey bu kadar basit değil. Ya zamanında müdahale edemezseniz? Ya son Cure Disease iksirini yağmurda ıslanıp üşüttüğünüzde içtiyseniz? Evet, eğer bu hastalığı 3 gün içerisinde Cure Disease iksiri ile iyileştirmezseniz bir sonraki uykunuzdan vampir olarak uyanırsınız. Bundan sonra yapmanız gerekenler ise, oldukça karışıyor.

Vampirliğin 100 üzerinden derecelendirilen dört aşaması bulunuyor: 25 puanlık vampirlik sırasında karakterinizin bazı özellikleri gelişiyor ve az da olsa çirkinleşiyor. Gün ışığında dolaşmaya devam edebiliyorsunuz ve henüz fiziksel değişiminiz minimum düzeyde olduğundan insanlar sizden çok fazla rahatsız olmuyorlar. Bir sonraki aşama olan 50 puanlık Vampirlik sırasında gün ışığında zarar görmeye başlıyorsunuz. Bu zararı almak için illa gün ışığında yürümenize gerek yok, Fast Travel kullanınca da aynı etkiyi hissedeceksiniz. Dolayısıyla gün boyu sürebilecek bir Fast Travel sizin için ölümcül olabilir. Seyahat için akşam saatlerini tercih etmeye başlamalısınız. Bu aşamada özellikleriniz yine bonus kazanacağından daha da güçlü olacaksınız. Son iki aşamada ise gün ışığından aldığınız zarar artacak ve özellikleriniz daha da gelişecek. Aşamalar arttıkça daha yaşlı ve daha çirkin görünmeye başlayacaksınız ve insanların size karşı olan tepkileri de değişecek.

Peki bu aşamalar arasında geçiş nasıl oluyor? Öncelikle, eğer isterseniz sürekli olarak vampirliğin ilk aşamasında kalabilir, böylece gün ışığından kaçınmanız gerekmiyor. Bunun için her gün mutlaka bir kez beslenmeniz gerekli ve sanırım vampir beslenmesi deyince hepimizin aklına aynı şey geliyordur. Eğer 24 saat içinde beslenmeyi beceremezseniz, bir sonraki bekleme veya uyumanız sizin bir sonraki aşamaya geçmenize neden olacaktır. Beslenmeye devam ederek tekrar ilk aşamaya dönmeniz mümkün, yalnız aşamanın getirdiği fiziksel değişim (yaşlanma, çirkinleşme) kalıcı olacaktır.

Beslenme işlemini uyuyan insanlar üzerinde yapabiliyorsunuz. Bunun için uyuyan birine sessizce yaklaşın ve beslenmeye başlayın. Beslenme işlemi insanları öldürmüyor ve aynı insandan yalnızca bir kez besleneceksiniz diye bir şart yok. Beslenmenin olumsuz tarafı bunun suç sayılması (sayılmasa şaşardık zaten). Dolayısıyla mama saatiniz geldiğinde etrafta sizi görecek kimselerin olmamasına özen göstermelisiniz. Eğer evlerini geceleri kilitledikleri için uyuyan insanlara erişmekte zorluk çekerseniz, beslenmenizi evsizler üzerinden yapabilirsiniz.

YOK MU KURTULMANIN ÇARESİ?

Elbette var. Yapmanız gereken ilk şey Imperial City'nin güneyinde bulunan Arcane University'e gitmek ve Raminus Polus ile konuşmak. Lobide dolaştığı için onu bulmanız hiç de zor olmayacak. Derdinizi anlattığınızda sizi tedavi için yardım almanız üzere Count of Skingrad'a sevk edecek. Skingrad'a ulaştığınızda Castle Skingrad County Hall'a girin ve Hal-Liurz ile konuşun. Count ile görüştüğünüzde aslında onun doğrudan tedaviyi bilmediğini ama bilen birini tanıdığını söyleyecek.

Şimdi sıradaki hedefimiz Cheydinhal'ın güneyinde, Imperial City'nin tam doğusunda kalan bir kulübeye gidip Melisande'yi bulmak. Melisande ile konuştuğunuzda, karşılığını verdiğiniz taktirde sizi bu beladan kurtaracağını söyleyecek. Öncelikle sizden beş adet Grand Soul Gem isteyecek. Bu zamana kadar bunlardan bulmuş olabilirsiniz, eğer daha önce Grand Soul Gem ile karşılaşmadıysanız yapmanız gereken büyük şehirlerden birindeki Mage Guild'e gitmek, bu Gem'leri yaklaşık 350 altın civarına satın alabilirsiniz. Beş

HİLEKAR PC

TOMB RAIDER: LEGEND

Tek vuruşta öldürme:
Bolivia Redux bölümünü Time Trial modunda 4:15 altında tamamlayın. Hikâye modunda oyun esnasında da Backspace tuşuna basılı tutarak 8'e basın. Doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız (her hile için geçerli).

Kurşun-geçirmez Lara:
England bölümünü Time Trial modunda 27:00 altında tamamlayın. Oyun esnasında da Backspace tuşuna basılı tutarak 7'ye basın.

Sonsuz Assault-Rifle kurşunu:
Japan bölümünü Time Trial modunda 12:15 altında tamamlayın. Oyun esnasında da Backspace tuşuna basılı tutarak 3'e basın.

Sonsuz el bombası:
Kazakhstan bölümünü Time Trial modunda 27:10 altında tamamlayın. Oyun esnasında da Backspace tuşuna basılı tutarak 4'e basın.

Ölümsüzlük – immortal

SPACE RANGERS 2: RISE OF THE DOMINATORS

Aşağıdaki hileleri yazarken Ctrl + Shift tuşlarına basılı tutmalısınız.

Item'leri tamir eder:
Equipment ekranındayken repair yazın, 40 "days"inizi alacaktır.

100.000 kredi:
Equipment ekranındayken hugemoney yazın, 300 "days"inizi alacaktır.

Keller bölgede olmadıkça, tüm düşmanları öldürmek:
Hypherspace ekranındayken boom yazın, 30 "days"inizi alacaktır.

1000 Ranger puanı:
Ranger Staion ekranındayken rangerpoints yazın, 150 "days"inizi alacaktır.

UBERSOLDIER

İlk önce oyunun yüklendiği yerdeki 'config.ini' dosyasını bulun ve aynen şunu ekleyin bindc+DIK_GRAVE(console_showhide)
Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve sv_cheats 1 yazarak hile modunu aktif hale getirin.

God mod: game_godmode <1 ya da 0>

İstenilen enerji ile yenilmezlik: game_godmode <2-sayı>

Uçuş modu: g_fly <1 ya da 0>

Bölüm seçimi: map <harita ismi>

Tüm silahlar için 999 kurşun: addammo all ■

tane satın aldığınızda bunları tekrar Melisande'ye geri götürün, böylece ondan tedavi için gerekli reçeteyi alabileceksiniz.

Sıra tedavi için gerekli malzemeleri toplamaya geldi. Bunun için 2 Bloodgrass, 6 Garlic, 5 Nightshade, Argonian kanı ve isimli bir vampirin külü gerekiyor. Bloodgrass'ı bulabileceğiniz tek yer Oblivion Gate'ler, içeri girdiğinizde bulmanız hiç de zor olmayacak. Garlic (yani sarımsak) birçok dükkandan satın alınabiliyor, ayrıca bazı evlerde de bunları bulmanız mümkün. Örneğin Skingrad'daki birçok evde şöminenin üzerinde asılı sarımsaklar göreceksiniz (neden acaba?). Nightshade ender yetişen bir bitki ama bakacağınız yeri bildiğiniz taktirde bu da sorun olmaktan çıkıyor. Skingrad'ın güney batısında, Fat Ramp Camp güneyinde Nighshade ile sarılı olan büyükçe bir kaya bulabilirsiniz. Bu kayadan Skingrad'ı görmeniz mümkün, eğer şehri gözden kaybettiyseniz fazla ilerlemişsiniz demektir.

Argonian kanı için Melisande size bir bıçak verecek. Şimdi, eğer durduk yere bir Argonian'ı bıçaklarsanız başınıza iş alabilirsiniz. Bu iş için öncelikle yalnız başına dolaşan bir Argonian bulmanız gerekiyor (örneğin Imperial City'nin Waterfront District bölgesinde tam bu işe uygun bir Argonian bulunuyor. Onunla konuşarak ilişkinizi dibe vurdurun (böylece ilk hamleyi onun yapmasını sağlayabilirsiniz), ardından bıçağı bir kez saplayın (unutmayın ki bize gereken yalnızca kanı, öldürmeniz gerekli değil).

Kanı da aldıktan sonra son yapmamız gereken, isimli bir vampirin külünü almak. Bunun için Panther River'ın kuzeyindeki bir mağaraya gitmeniz gerekiyor (Melisande'nin kulübesine göre güney

doğuda kalıyor). Melisande burayı haritanızda işaretleyecek, içeri girdiğinizde bir tane değil, daha fazla sayıda vampir olduğunu göreceksiniz. Buradaki hedefiniz Hindaril, eğer dikkatli ilerlerseniz ona ulaşana kadar karşılaştığınız vampirleri tek tek öldürebilirsiniz. Hindaril bu mağarada karşılaşacağınız en zor vampir, dolayısıyla yanınızda iksirlerle gelseniz iyi edersiniz. Hindaril başlarda yumruk yumruğa dövüşü tercih ediyor ama arada sırada öldürülen vampir arkadaşlarının cesetlerinden silahlarını alabiliyor. Eğer bu silahları ondan önce siz aldıysanız daha rahat edeceksiniz. Hindaril'i öldürdüğünüzde cesedinden küllerini alın. Melisande'ye geri dönün ve topladığınız malzemeleri verin. Sizden ona bir gün süre vermenizi isteyecek, bir gün geçtikten sonra yanına gittiğinizde bir dozu size, bir dozu Count'un karısına olmak üzere iki doz vampir ilacı sahibi olacaksınız.

Skingrad'a dönün ve Castle Skingrad County Hall'de Hal-Liurz ile konuşun. Sizi gizli bir tünelden geçirecek ve kont ile karısının yanına ulaşacaksınız. Kontla konuşun, ilacı verin ve acıklı sahneyi seyredin. Kont sizden biraz zaman isteyecek, bir gün bekledikten sonra tekrar Hal-Liurz ile konuşun. Kont size yardımlarınız için teşekkür edecek ve 1000 altın verecek. Yalnız buradaki bir hatadan dolayı eğer ona "Reward" hakkında soru sormaya devam ederseniz her seferinde 1000 altın veriyor. Eğer oyunun parasal yönden zevkini kaçırmak istemiyorsanız uzak durmanız gereken bir hata. Hem ne de olsa artık vampirlikten de kurtuldunuz, para almayı boş verin de gün ışığının keyfini çıkarın.

Not 1: Bir Oblivion modu sayesinde Vampir halindeyken gün ışığından zarar görme sorununu ortadan kaldırabilir ve Daywalker olabilirsiniz. "Oblivion Vampire Daywalker Mod" şeklinde arama yaparak bu moda ulaşmanız ve Oblivion kariyerinizi vampir olarak rahatça sürdürmeniz mümkün. Veya DVD'deki "Cure Vampirism Potion" modunu da kurabilirsiniz.

– ***Eser Güven*** *eguven@level.com.tr*

Not: Elder Scrolls Oblivion'un tam çözümü burada bitmiyor! Sekiz sayfalık ana quest çözümü ve karakter yaratma ipuçlarımızı, bu ayki CD'mizde PDF dokümanı olarak bulabilirsiniz.

HİLEKAR PS2

OUTRUN2006: COAST TO COAST

Oyunu %100 olarak tamamlamak:
Oyunun lisans kısmında ad olarak ENTIRETY yazın. Bu yeni adı kabul etme ekranda ise NO'yu seçin.

THE GODFATHER

Oyun esnasında oyunu dondurarak aşağıdaki hileleri yapabilirsiniz (art arda hile yapabilmek için beş dakikanın geçmesi lazım).

Yenilmezlik:
Kare, Sağ, Kare, Sol, Daire, L3.

5000 Dolar:
Kare, Daire, Kare, Kare, Daire, L3.

Tam cephane:
Daire, Sol, Daire, Sağ, Kare, R3.

Tam sağlık:
Sol, Kare, Sağ, Daire, Sağ, L3.

Tüm filmler:
Daire, Kare, Daire, Kare, Kare, L3.

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Tüm golfçular:
Kod olarak WOOGLIN yazın.

Tüm sahalar:
Kod olarak ITSINTHEHOLE yazın.

Satın alınabilir tüm golf sopaları:
Kod olarak CLUB11 yazın.

Adidas eşyaları:
Kod olarak THREESTRIPE yazın.

DRIVER: PARALLEL LINES

Oyunu dondurun ve Settings kısmından Cheats'e hileleri aktif hale getirin.

Yenilmezlik:
Kod olarak IRONMAN yazın.

Tüm araçlar:
Kod olarak CARSHOW yazın.

Sonsuz nitro:
Kod olarak ZOOMZOOM yazın.

Sonsuz cephane:
Kod olarak GUNBELT yazın.

Güçsüz polis arabaları:
Kod olarak KEYSTONE yazın.

FULL SPECTRUM WARRIORS: TEN HAMMERS

Bonus bölümüne gelin ve Cheat seçeneğini aktif hale getirin.

Tüm co-op multiplayer bölümleri:
Kod olarak fullspectrumpwnage yazın. ■

SANALDAN GERÇEĞE

OPERADAKİ HAYALET

Bugün yoldan çevireceğiniz bir müzikalsevere (örneğin bana) en sevdiği müzikalleri sorsanız şüphesiz Operadaki Hayalet (The Phantom of The Opera) ismi başlarda olacaktır. Gaston Leroux'nun hikayesi 1911'den 1986'ya kadar yalnızca başarılı bir gerilim romanıyken Andrew Lloyd Webber'in sihirli dokunuşuyla 20. yüzyıla adını yazdıran, müzikal bir fenomen haline geldi. 1988'de Broadway'e çıkan müzikal o gün bugündür oradan inmedi. Günümüze dek 80 milyon seyircinin izlediği eser kendi dalında 50 önemli ödül kazandı.

Operadaki Hayalet gümüş perdedeki ilk müzikal uyarlaması değil. Her uyarlamada "neden Phantom değil arrrg!" diye söylenmeme Dario Argento "Il fantasma dell'Opera" ile karşılık vermişti. Fakat bu kesinlikle istediğim film değildi. Nihayet 2004 yılında izlemek istediğim film, müzikal haliyle sinemalara geldi. Filmleri tüm dünyayla aynı anda izlemeye alışkın biri olarak neden ülkemize iki yıl sonra girdi sorusu hala aklımı kurcalıyor.

Operadaki Hayalet'in yönetmeni A Time to Kill ve Batman Forever gibi filmlerden hatırlayabileceğimiz Joel Schmacher. Hayaleti Gerard Butler (Reign of Fire) ve Christine'i genç Emma Rossum (Day After Tomorrow) canlandırıyor. Bu isimler diğer müzikal filmlerdeki yıldız isimlerle karşılaştırıldığında sönük kalsalar da filmdeki performansları tatmin edici. Yalnız film asıl gücünü olağanüstü müziklerinden ve muhteşem atmosferinden alıyor. Daha siyah beyaz dünyadan renkliye geçerken dalıp gidiyorsunuz. Size önerim filmin tadını gerçekten çıkarmak istiyorsanız iyi bir ses sistemiyle izlemeniz. The Point of No Return'de tüylerinizin diken diken olacağını garanti ediyorum. Gerçi filmin müzikal ve kitap versiyonlarıyla çeliştiği çok sayıda yer var ama bu kadar bekledikten sonra bunu problem yapabileceğimi sanmıyorum.

Müzikal hayranları filmi çoktan hatmetmişlerdir. Müzikallere biraz ilgisi olanlara ve merak edenlere Operadaki Hayalet'in albümüne ve filmine bir şans vermelerini öneriyorum.

Bunlar festivalde yer alan bölümlerden birkaçı, diğerleri ve özellikle filmler hakkında bilgi almak için www.iksv.org adresini ziyaret etmeniz gerekiyor. Tabii kitapçığın yerini tutamaz, haşır huşur sayfaları karıştırmanın, filmlere anlaşılmaz işaretler koymanın ve arasına biletleri sıkıştırmanın... Biletler demişken, bu sene festival fiyatlar konusunda da çok cömert; 11.00, 13.30 ve 16.00 matineleri sadece 2.5 YTL! Param yok gidemiyorum diyen öğrencilere duyurulur ısrarla.

Son olarak gitmeyi planladığım ve dolayısıyla tavsiye ettiğim filmlerden bahsetmek gerekirse, (aslında çok var ama zaman yok) özel gösterimlerin dışında, listenin başını 'intikam Meleği' çekiyor. Park Chan-Wook intikam üçlemesini bu filmle kapatıyor (Old Boy ikinci filmdi). Sonra listede Terry Gilliam'ın son filmi var: 'Tideland' (umarım Brothers Grimm düşkırıklığını bu filmle atlatırız). Üçüncü sıradaysa Allegro var; yönetmen Christoffer Boe, Reconstruction ile tuhaf bir büyü yapmıştı bize. Bakalım bu sefer şapkasından neler çıkartacak? Listenin geri kalanını hem sizi yönlendirmemek, hem de gidemeyeceğim filmleri bir kez daha hatırlayıp kahrolmamak adına yazmıyorum. Herkesin listesi kendine! Şimdiden iyi seyirler!

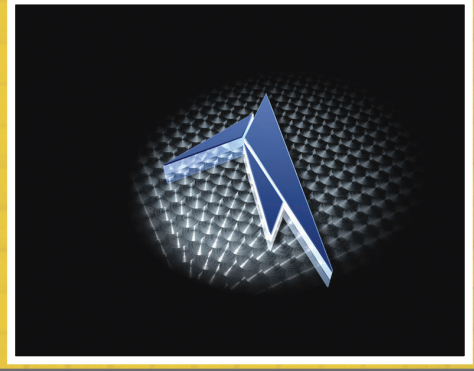
Not: Filme gidenlik 20.000 kişiye içinde The Phantom of the Opera parçasının Türkçeleştirilmiş hali olan bir DVD veriliyor. İlk dinleyişimde yadırgamış olsam da bence gayet başarılı. ■

Göker Nurbeyler

MACHINAE SUPREMACY

Daha önce de yazdık bu amcaları ama hem o zamanlar dinlememiş olanlara, hem de aramıza yeni katılmış olabileceklere hatırlamakta fayda görüyorum. C64 oyunlarının müziklerinin melodilerini kullanarak geliştirdikleri çok güzel bir alternatif rock tarzı var adamların. Ve bütün şarkılarını web sitelerinden (www.machinaesupremacy) indirebiliyorsunuz. Bu yazıyı yazarken ben zevkle dinliyordum, sizi mahrum bırakmaya gönlüm elvermedi.

Sinan Akkol



V FOR VENDETTA

Hiçbir şey beklemeden, hakkında hiçbir şey bilmeden, fragmanını dahi görmeden gittiğim filmlerden çok daha fazla zevk aldığımı keşfettim. Bir süredir de VfV'yle ilgili olumlu bir his vardı içinde, bu yüzden filmle ilgili her türlü bilgiden kendimi saklamış olarak gittim sinemaya. Gerçi filme Taksim AFM'de gidiyor olmanın verdiği bir burukluk da vardı. Ne zaman bu sinemaya gitsem, mutlaka keyfimin içine eden bir vukuat oluyordu (İsa'nın Çilesi'nin ikinci yarısını, 15 dakika boyunca alt yazısız göstererek zirve yapmışlardı. Film ingilizce olsa neyse de, Latince ve eski ibranice olunca biraz zorluyor be!)

V for Vendetta'dayım. Ama Allah'ım! O ne şok edici bir girişti! Irkçı, saldırgan ve korkunç derecede totaliter bir rejime bürünmüş bir ingiltere düşünün. TV'deki "bizim gibi olmayan herkes ölsün!" propagandalarıyla başladı, V'nin muhteşem girişiyle devam etti, izleyenin algılama kapasitesiyle resmen dalga geçen diyaloglarıyla doruğa ulaştı giriş. AFM'de de olsa, doğru bir filme girdiğimi anladım.

V for Vendetta, ingiliz Alan Moore'un aynı isimli çizgi romanından beyaz perdeye uyarlanmış. Çizgi romandaki sistem karşıtı duruş, filmde de çok açık bir şekilde görünüyor. Filmin Guy Hawkes maskeli kahramanı V'nin yüzlerce mottosundan biri olan "Halk hükümetlerden korkmamalı. Hükümetler halklardan korkmalıdır" cümlesi de, bu mesajı çok açık bir şekilde iletiyor. Eserin bu mesajı, bazı odakların damarına dokunmuş olmalı ki, 1988'de ingiltere'de yayınlanmaya başlayan V'nin yayın ömrü kısa olmuş. Günümüzde Amerika'nın yaptıklarına, medyanın manipülatif etkisine ve bunların sonuçlarına da çok sert göndermeleri var filmin. "iyilik için şiddetin her türlüsünü uygulamak haklıdır" gibi, yenilmesi yutulması zor bir mesajı var. Kesinlikle muhteşem!

Star Wars üçlemesinden Padme olarak hatırladığımız Natalie Portman aklı karışık Evey'i, şahsi favorilerimden ingiliz komedisi Black Adder'ın oyuncusu, kainatın en komik insanlarından Stephen Fry muzip TV yapımcısı Deitrich'i oynuyor. Filmin en büyük ironisi ise, Orwell'in 1984'ünde baskı altındaki zavallı vatandaşı John Hurt'ün, benzer senaryolu bu filmde tam tersi bir rolde, diktanın başındaki adam olarak karşımıza çıkması. Ama esas övgüyü yüzünü hiç görmediğimiz V karakterini canlandıran, Matrix'in Ajan Smith'i Hugo Weaving hakediyor. Sırf konuşmalarıyla yarattığı halk kahramanı illüzyonu bile insanın içini ümitle dolduruyor.

V for Vendetta kesinlikle bu yılın en iyi filmiydi benim için. Hala birkaç kayda değer salonda oynuyor olabilir. Ama çoğunuzun kaçırdığını düşündüğüm bu muhteşem filmi, sakın ha kötü salonlarda izleyip harcamayın. Bırakın DVD'si çıksın, hep birlikte izleyelim. Çizgi romanı gelsin, kahvemizi içerken okuyalım. Üstüne konuşalım. Filmdeki mesajları içimize çekelim. Baskının her yönden geldiği bu günlerde, böylesini bir daha bulamayabiliriz. ■

Sinan Akkol

FAVoriler!

Bahçeşehir Üniversitesi iletişim Fakültesi tarafından düzenlenen "FAVoriler!" Film, Animasyon, Video günleri, 1-5 Mayıs tarihleri arasında Bahçeşehir Üniversitesi, Beşiktaş Kampüsünde gerçekleşiyor. Farklı görsel sanat-tasarım dallarını ama ille de hareketli olanlarını buluşturmayı hedefleyen FAVoriler!, gösterimleriyle tanımlar yapmak yerine örneklemeyi tercih ediyor; keşfetmeyi izleyiciye bırakıyor. Deneysel, belgesel veya kurmaca ayırdetmeksizin, farklı türlere ve mecralara kapılarını açıyor. FAVoriler!'in her gününe bir bölüm düşüyor. 'Festivallerden' bölümü, !f, Akbank ve Hisar gibi geride bıraktığımız festivallerdeki ödül almış veya gösterime değer bulunmuş kısa filmlerin yer aldığı bir seçki; kaçıranlar için de iyi bir fırsat. 'BrHt', Bahçeşehir Üniversitesi, iletişim Fakültesi, Sinema-TV ve Görsel Sanatlar / Görsel iletişim Tasarımı bölümlerinin öğrenci işlerini kapsıyor. 'Çizgi Film!' özellikle yerli animasyonlar içeren animasyon bölümü; çok az görebilme şansı yakalayabileceğiniz Cemal-Meral Erez gibi usta animasyon sanatçılarının işlerini ve Denizcan Yüzgül gibi genç yeteneklerin animasyonlarını ağırlıyor. 'Filmini Kap Gel' ise bir serbest kürsü. Özellikle henüz herhangi bir yerde gösterilmemiş veya gösterilememiş işleri buluşturuyor. Çeşitli yerli ve yabancı video sanatı ve yeni medya örneklerini de son gün 'VideoArt' bölümünde izlemek mümkün. Öğrencisiyle hocasının el ele verip, amatör bir ruhla kotardığı FAVoriler! herkese açık ve ücretsiz. Detaylar için: www.iletisim.bahcesehir.edu.tr. ■

Güven Çatak guven@level.com.tr

İşgal

gorcanabi gorcan@gmail.com

Bu ay gazlıyım biraz. Konserlere, organizasyonlara, havaya suya... Testament ve Opeth konserini geride bıraktık. İkisi de çok iyi konserlerdi bence. Testament'in o samimiyeti konserdeki her şeyin önüne geçiyordu. Chuck Billy gerçekten de "Baba" sıfatını hak ediyormuş; seyirciyle bu kadar yakın olması mükemmeldi. Opeth konseri de öncekine göre başarılıydı 130 dakika sahnede kaldı grup ve hiç de sıkılmışa benzemiyorlardı. Mikael'in de seyirciyle ilişkisi güzeldi; her şarkı arası en az beş dakika muhabbet etti.

Bu yaza da hızlı girdik. Bir sürü konser haberi geldi. Roger Waters, Whitesnake, Blind Guardian, Apocalyptica, Anathema... Tamam iyi hoş; ama bu bilet fiyatları ne ola ki? 100 YTL ve VIP olayı çıktı başımıza bu sene de. Roger Waters'a okey; gelsin başımızın üstünde yeri var tamam da her grubu 100 YTL civarı yaptılar bu arada. Bileti 40-50 civarı olan grubun sahne önü bileti 100 YTL. Normali 30 olan konserin VIP'si 50, fan bileti 100... Burada 100 YTL olan grubun konseri komşumuz Bulgaristan'da yarı fiyatına.

Benim bildiğim konserde tek bilet olur, erken giden öne girer veya azimli olan öne ilerler istiyorsa. Bu tip organizasyonlar saçma sapan bir kolaycılık çıkardı. Opeth'i o kadar sevmeme rağmen en öne gidemedim. Niye? Önümüzde VIP ordusu vardı... "O zaman VIP al" diyeceksiniz ama almam. Flarmoni orkestrası izlemeye gitmiyoruz hatırlarsanız, gittiğimiz Rock konseri!

Ha bi de... Anathema yine geliyor. 3 senedir her yaz geliyorlar. Bu işte bir iş yok mu sizce? İlk başlarda Rotting Christ gelirdi böyle her sene. Şimdi de Anathema. Sevdiğim gruptan resmen sıkıntı geldi. İlk Türkiye konserlerine gitmiştim, mükemmeldi. Underground konser sayılabilirdi, daha sonra Judgement albümünü çıkardıklarında geldiler, ona da gittik. Sonra Rock İstanbul'da geldiler ona da gittik. O konserden iki ay sonra yine konsere geldiler. E yuh artık! Buçukluk yabancı grup oluyorlar böyle bence...

Bir de Katatonia mevzusu var tabii. Deftones'un altında çıkıyor. Onun altında da Çilekeş bıy bıy bıy. Katatonia'nın seyircisinin yüzde kaçı Deftones dinler? Veya tam tersi... Katatonia gelecek diye duyduğumda sevinmiştim. Daha önce hep saçma sapan olaylar yüzünden kaçırmıştım konserlerini. Şimdi de bu saçmalık çıktı... Ben Katatonia dinlemek için Deftones'a para vermek zorunda mıyım?

Bu ay yeni bir bölüm yapmaya karar verdim. Çağdaş Uçar adlı arkadaşımızdan gelen mailde şöyle diyor ***"Gorcan abi, dergide önerdiğin müzikler bizim kültürümüze ait değil, benliğini kaybeden insan köleleşir. Benden bu kadar, gerisi sana kalmış."*** Ben de bana düşen vazifeyi yapıp sayfamda bu ay kültürümüzden bir albüme yer vermeye karar verdim. ■

MY DYING BRIDE SINAMORATA

93 veya 94 senesinde yeni Death Metal grubu keşfetmek amacıyla Atlantis Müzik'e gitmiştim. Elime My Dying Bride'ın As the Flower Withers kasedini tutuşturmuşlardı. Eve geldim, dinledim, çok sevdim. Akabinde Turn Loose the Swans albümünü edindim ki, film orda koptu zaten. Bu albüm Doom tarihinin en sağlam albümüdür bence. Zamanla MDB değişik tarzlar deneyip dinleyicisini küstürmeyen nadir gruplardandır. Grubun çok sadık bir dinleyicisi olduğunu düşünüyorum. Ben de ne dinlersem dinleyeyim hep ilk 10'uma MDB'yi koyarım.

DVD'ye gelirsek... Üç bölümden oluşuyor DVD. Konser, fotoğraf galerisi ve video klipler. Konser 12 şarkıdan oluşuyor. Turn Loose the Swans albümüne Doom tarihinin en iyi albümü dedim ya; kapak oldu: Konserde 7 albümden şarkı yer alıyor, bir tek TLTS albümünden şarkı yok! Tebrik ediyorum bu konuda grubu! Neyse, konser Dreadful Hours ile başlıyor. Konserdeki şarkıların üçte biri bu albümden. Genel olarak şarkı dağılımı çok iyi. The Cry of Mankind, A Kiss to Remember ve She is the Dark gibi grup, en sevilen şarkılarını toplamış. Son albüm Songs of Darkness, Words of Light'tan da Cathrine Blake ve The Wreckage of My Flesh yer alıyor.

Pek konser vermeyen MDB'nin, konser verdiğinde de performansları gayet iyi oluyor. Sahnede duruşlarından, enstrümanlara olan hakimiyetlerine kadar izleyiciyi memnun edecek bir konser DVD'si olmuş.

Videolar kısmında grubun resmi video klipleri ve fanların yaptığı çalışmalar yer alıyor. Son albümden Prize of Beauty ve The Blue Lotus videoları resmi olanlar. Yine son albümden My Wine in Silence videosu amatör bir klip ama hoşunuza gidebilir, zira The Dreadful Hours albümünden My Hope, The Destroyer da amatör ve ilginizi çekecek türden bir klip olmuş. Ayrıca bu bölümde grubun canlı performanslarından amatör çekimler yer alıyor. Özellikle bu bölüm fanların ilgisini çekebilir.

Galeri bölümünde tek tek grup elemanlarının fotoğrafları, konserlerden görüntüler ve My Dying Bride fanlarının yaptığı resimler veya yaptırdığı dövmeler yer alıyor. ■

KATATONIA THE GREAT COLD DISTANCE

Katatonia garip bir grup. Müziğe çok genç yaşta başladıkları için (16-17) tarzları yaşları ilerledikçe değişti. İlk başlarda Doom yapan grup sonraları brutal vokali bırakıp daha depresif bir hal aldılar ama Doom denemeyecek de bir türdü. Grubun en sevdiğim albümü Discoraged Ones ne Doom, ne de başka bir şeydi. Dünyanın en basit müziğini yaptılar ama bir o kadar da etkiliydi. Aylarca tek albüm dinlediğimi hatırlıyorum. İyice depresyona girmekten korkmasam hala da dinlerim!

Bu albüm ardından çıkan Tonight's Decision albümü daha teknik olmasına rağmen yine depresifti ve bu Katatonia tarzıydı zaten. Bu albümden sonra çıkan Last Fair Deal Gone Down albümü için aynı şeyi söyleyemeyeceğim işte. Ben pek anlayamadım bu albümü. Alternatif, arada kalmış bir albümdü. Şarkılar yavaştı filan ama pek Katatonia'ya benzemiyordu. Ardından gelen Viva Emptiness da bu ayarda bir albümdü bana göre. Gerçi adamlara şaşmamak lazım. Zaten adamlar yan projelerinden metale doyuyorlar. Katatonia şarkı yazarları Jonas Renkse ve Anders Nyström Oktober Tide, Diabolical Masquarede ve şimdiki en sağlam Death Metal gruplarından biri olan Bloodbath'te çalıp söylüyorlar.

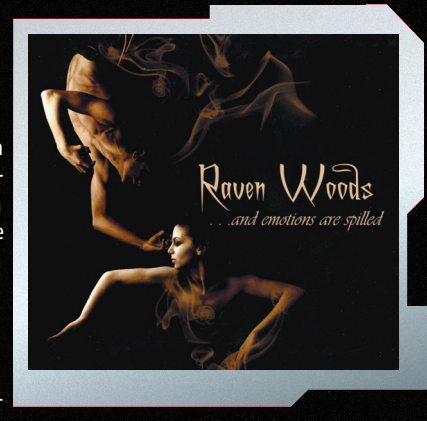
Neyse, yeni albümden ben pek hevesli değildim. Ama albümü dinleyince anladım, adamların tarzı oturmuş. Eski tarza dönüş değil ama yeni tarza Katatonia'yı oturtmuşlar. Albümün ilk single'ı ve videosunu çektikleri şarkı My Twin albümün göze çarpan şarkısı. Albümde bu şarkının klibi de bulunuyor. Bu arada zaten albümde yok yok. Hazine sandığı gibi. Bir kutu şeklinde, içinde şarkı sözlerinin bulunduğu kitapçık, grup elemanlarının kartona basılı fotoğrafları ve bir de ufak ebatlı poster bulunuyor. Tabii bu söylediğim Limited Edition için geçerli. Göze hitap eden bir albüm olmuş, görünce ağzımın suyu aktı!

Albümün diğer şarkılarına gelirsek... Consternation parçasına bayıldım. Albümdeki en iyi şarkı bence. Sert sayılacak bir şarkı ve oldukça güçlü. Ayrıca bu şarkıdaki davullar çok hoşuma gitti. Zaten genel olarak albümdeki davullar çok sağlam. Rusted, July ve Journey through Pressure da dinlenesi şarkılardan. ■

RAVEN WOODS ...AND EMOTIOS ARE SPILLED

Bu ayki ilk yerli grubumuz Ankara'dan Raven Woods. 1996 yılında kurulan grup 1999'da In Silent Agony EP'sini çıkarmış. Fakat bazı sorunlar nedeniyle EP tam 5 yıl sonra piyasaya sürülebilmiş. O zamanlarda klavye destekli melodik Black Metal yapan grup 2003'te kadro değişimi yaşamış ve klavyeyi bırakmışlar. Şu andaki kadro Cihan Engin (lead gitar), Cihan Akün (gitari bas ve clean vokal), Aybars Altay (vokal) ve Ozan Yıldırım'dan oluşuyor (davul). Tarz daha çok Black Death arası, brutal vokal ağırlıklı. İlk dinleyişte Opeth'in sert tarzına benzetebilirsiniz. Dinledikçe grubun özgün tarzına alışacağınızı umuyorum. Albümde klavye kullanılmış fakat çok ön planda değil. Ayrıca Arkın Allen (Mercan Dede) albümde ney üflemiş. Grubun vokalisti Aybars da Mercan Dede'nin yeni çıkacak olan albümünü Nefes'e scream ve brutal vokal yaparak katkıda bulunmuş.

Sekiz şarkıdan oluşan albümün kaydı yurdumuz şartlarına göre oldukça başarılı. Inward Massacre şarkısıyla hızlı bir giriş yapıyor albüm. Gaz başlayan şarkı inişler ve çıkışlarla süper bir şarkı olmuş. Konserlerde bu şarkıda coşmak süper olacak :) Ağırdan giren ikinci şarkı Bone House Corporation neyle giriş yapıyor? (böyle bir espri de yaptım, kendi başımı yedim :)) Neyse... Ney adlı güzide enstrümanla başlayan şarkının temposu da diğerlerine göre düşük ve benim en hoşuma giden şarkılardan biri. Grubun kendi adını taşıyan Ravenwoods şarkısı kullanılan enstrümanlar ve vokal olarak oldukça teknik düzeyi yüksek bir şarkı. Özellikle albümde vokalin en iyi kullanıldığı şarkı diyebilirim. Zira albüme adını veren ...And Emotios Are Spilled de süper şarkı. Ne diyeyim, anlatmakla bitmez; albüm çok iyi. Dinledikçe sevdim ben. Death/Black Metal tarzlarını seviyorsanız albümü kesinlikle seversiniz. Kesin edinilmeli diyorum.



Ayrıca grubun web sitesi ravenwoods.net şu an yapım aşamasında fakat myspace.com/ravenwoods adresinden grup hakkında daha detaylı bilgiye ulaşmanız mümkün. Aynı zamanda bu adresten Inward Massacre ve Collapse şarkılarını dinleyebilirsiniz. ■

EGE KINA GECELERI VE ZEYBEK HAVALARI 1

Birçok kültürden oluşmuş Anadolu toprakları üzerindeki yörelerden seçim yapmak zor oldu. Birini seçmek zorundaydım ve Ege yöresini seçtim. Seveceğinizi umuyorum.

Toplama şarkılardan oluşan bu albüm adından da anlaşılacağı gibi kına gecelerinde çalınan oyun havalarından oluşuyor. 13 parçalık albümde genelde elektro saz ve sintisayzır; vokal olarak erkek ve geri vokal olarak bayan sesi kullanılmış. Sanırım anonim eserlerden oluştuğu için albümde sanatçıların adına rastlayamadım.

Cezayir adlı şarkıyla giriş yapan albümün havasını bu şarkıdan çıkarmak mümkün. Biraz ağır bir tempoda bir albüm olmasını yeni bir hayata adım atma yolunda olan evlenecek kız ve erkeğe ithaf edilmesine bağlıyorum. İkinci şarkı olan Yayla Yolları biraz daha tempolu bir şarkı ve içindeki darbuka soloları oldukça ilgi çekici. Midilli'nin İnişi adlı şarkının başındaki davul solosuna da dikkat etmenizi öneririm. Biraz sessizden geliyor ama şarkının hızına tam uygun olmuş. Sözleri de ilginç olan şarkıyı kesin dinlemelisiniz. Albümdeki diğer göze çarpan şarkılar ise: Arap Atı, Tahtalıkta Bulgur, Kezban Yenge ve Hocamın Evleri.

Bence bu albümü kesin edinmelisiniz. Kültür emperyalizmine uğradığımız şu günlerde hep Black Metal, Hard Rock vs dinlemekle olmaz. Böylece kendi kültürümüzden albümler de dinlemenizi önerip görevimi yapmış bulunuyorum. ■

KONSERVAR

MSG 3-4 Mayıs
Blind Guardian 14 Mayıs
Apocalyptica 25-26-27-28 Mayıs
Anathema 25-26-27-28 Mayıs
Roger Waters 20 Haziran
Whitesnake 27 Temmuz
Soilwork 30 Eylül - 1 Ekim

(Detaylı bilgi için biletix.com)

İncelediğimiz albümlerin Türkiye dağıtımcısı (Kına Geceleri 1 hariç) Atlantis Müzik'tir.

ATLANTİS MÜZİK

Serpil Ulutürk

OYUNGEZER

YOK EDEREK VAROLANLAR

Dünyanın, birtakım insanların icadı olan birtakım genellemeler üzerinde döndüğünün farkında mısınız? Yani zamanında birileri kendi yaşam tecrübeleri doğrultusunda ya da o anda çıkarları öyle gerektirdiği için ya da sırf hoş tınladığı için ya da belki sarhoş kafayla, tabii aslında genellikle tüm dünyaya bilgece bakabildikleri için bazı cümleler söylemişler. Sonra bu cümleler ya atasözü ya aforizma ya da "gerçek" olup tartışılmadan kabul edilmek üzere hayatlarımıza sızmış, yerleşmiş, algılarımızın kısmi felcine neden olmuş. Aklıma gelen en basit örnekle açıklamaya çalışayım bu dediğimi: Evrensel doğrular "zamanı asla boşa tüketmemeyi" öğütler. Biz de ne zaman aylaklık yapsak bu evrensel doğruya ihanet etmenin utancıyla eziliriz. Bütün gün bir kağıda karalamalar yapmak, pencereden dışarıyı izlemek, yatağa uzanıp tavanla duvarın birleştiği noktaya bakmak ya da ne bileyim soyduğun portakalın kabuklarını küçük küçük doğrayıp sonra da çöpe dökmek gizli birer suçtur, duyan ya da gören olursa taammüden vakit öldürmek suçuyla yargılanabilirsiniz. Konuyu buradan oyun oynadığı için vaktini boşa harcamakla itham edilen insanlara getirebilir, durmaksızın kanayan o kronik yaraya parmak basabilirim. Böylece bu sayfayı "oyun dışı" konulara ayırdığım için yakınan okuyucularımıza da şefkat göstermiş olurum ama konumuz ne "vakit öldürmek" ne de " oyun oynadığı için çevresinin dırdırına maruz kalanlar". Bu konuya değinmemin tek sebebi vakit öldürmenin hiç de yanlış bir şey olmadığını düşünmem. Vakit öldürmeden, sessizliğe ya da asla işimize yaramayacağını bildiğimiz herhangi bir şeye gömülmeden yaşayıp gitmek bana insanca gelmiyor. Hasıraltı etmeye çalışmadığım, hakkım olarak gördüğüm tembellik anlarının, mecburi bir çalışkanlıktan çok daha verimli olduğunu biliyorum çünkü.

Sorgusuz sualsiz kabul edilen (ve bu yazıda asıl bahsetmek istediğim) bir başka gerçek: Doğal seleksiyon sadece evrimin değil, modern dünyanın da bir gerçeğidir. Bu hayatta tutunabilmek için güçlü olman, tırnaklarını iyi kullanman, pençelerini sadece tutunduğun noktaya değil rakip saydığın diğer insanlara da geçirmen gerekir. Bunları yaparken utanıp sıkılmana gerek yoktur, yeniçağ seni "zeki, kararlı, güçlü, ne istediğini bilen" payeleriyle ödüllendirecektir çünkü. Halbuki böylesi insanlar bana vahşi doğa belgesellerinden fırlamış gibi görünüyor: Akıldan ziyade ilkel güdüleriyle kendi alanlarını korumaya çalışan, uzlaşmak yerine kavgayı tercih eden, yaratıcılıkları ya da insani değerleriyle değil, tehditkâr hırıltıları, keskin bakışları ve kamburlaştırdıkları sırtlarıyla kendilerini kabul ettirmeye çalışan, yalnızlıklarını gölgelemek için birlikte avlanan dev bir sürü... Böyle insanları görünce zikzaklar çizerek koşup uzaklaşmak, en yakın ağaca tırmanmak, çevreme ateşten bir çember çizerek içinde saklanmak falan istiyorum. Ama genellikle yüzlerine bakıp üzülmek dışında bir şey yapamıyorum.

Üzülüyorum, çünkü Tibet'te yedi yıl geçirmiş, üçüncü gözü açılmış, bütün hırslarından arınmış, fotosentezle yaşayan bir insan olmamama rağmen bu sürünün karşısında kendimi "daha insan" hissedişim hiç de iyiye işaret değil. Muhtemelen "loser" olarak addedilen bir grubun parçası olarak, onların daha "normal", daha "kabul edilebilir" olduğunu biliyorum. Birilerinin zamanında ettiği "hayatta tutunmak için güçlü olmalısın" lafının "hadi birbirimizi yok edelim" oyununa (aslında oyun gibi değil, çiğ gerçek tadında) dönüşmesi ve bu oyunda yara bere içinde kenara atılanların, çiğnenip tükürülenlerin, yaşadığına pişman edilenlerin bile doğru bilinenle hesaplaşmak yerine kendine bu kavgada daha sağlam bir yer edinmek için uğraşması kanıma dokunuyor (sonra böyle kendimi kaybedip bitmek bilmeyen, uzun cümleler kuruyorum işte)... Bir zamanların fakir ama onurlu çocuklarının "yeterince acı çektim, şimdi acı çektirme sırası bende" zihniyetiyle aydınlandığı, kötü adamları onlardan öğrendiği yöntemlerle dize getirdiği filmler geliyor aklıma. Vahşi sürü nüfusuna bir kişinin daha eklenmesini "mutlu son" kabul edişimizdeki çarpıklıktan anlıyorum; doğruluğu tartışılmaya ihtiyaç duymazmış gibi görünenler aslında en tehlikeli olanlar. Bildiğimize emin olduklarımız aslında hakkında en az şey bildiğimiz ve en çok yanıldıklarımız. Şüpheyle yaklaştığımız tek özlü sözle, ironik biçimde örtüşüyor hayatımız: "Cehalet mutluluktur." ■

> Zikzaklar çizerek koşup uzaklaşmak, en yakın ağaca tırmanmak, çevreme ateşten bir çember çizerek içinde saklanmak falan istiyorum.

SERBEST ÇAĞRIŞIM

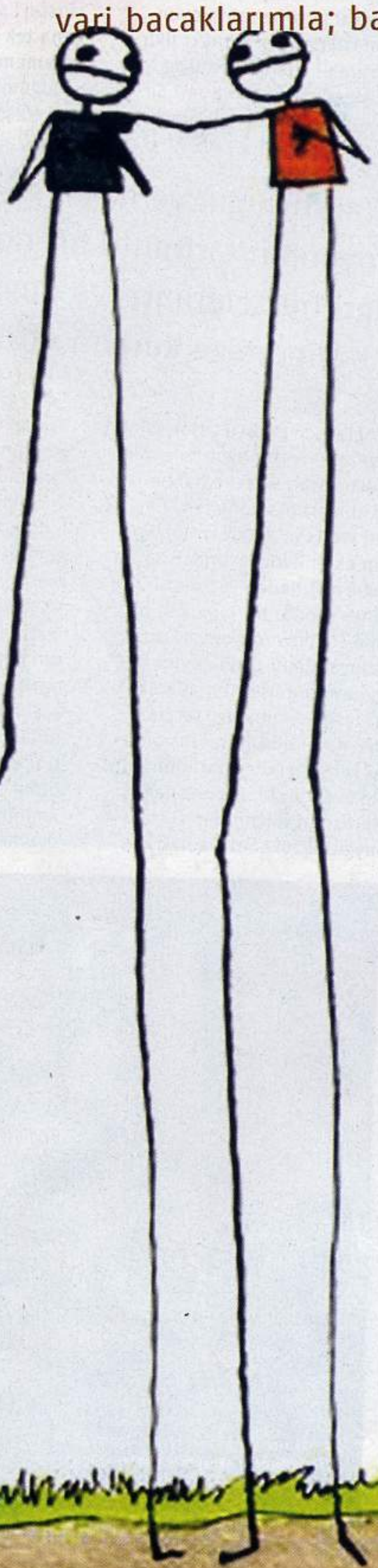
GEREKSİZ TARAMA

Fırat Akyıldız

Çizmeye yeni başlamış birinin kesik çizgilerle çizdiği, gereksiz taramalardan kaçınmadığı bir karakter gibi hissediyorum kendimi zaman zaman; ellerime baktığımda birbirine paralel yüzlerce çizgi, kafamı çevirdiğimde tek renk, yalnızca arka planda kalması için inşa edilen uzun, sarı pencereli binalar görüyorum. Kötü çizildiğim için perspektife dahi karşı koyuyorum; binalardan, arabalardan ve çevremdeki her şeyden daha uzun boyum, yerden yüksekteyim. Yere bile basmıyorum. Basmak istesem de, istemesem de... Kafamın üstünde her zaman bir düşünce balonu var; beyaz renkte, bulut gibi, ara sıra kısa, çoğu zaman çok uzun. Düşündüklerimden herkesin haberi oluyor bu yüzden. Kendime ait hiçbir şeyim yok gibi. Aşağıya düşerken aklımdan geçenleri herkes okuyor, biri yardım etmeye çalışıyor, başaramıyor. Yardım istemiyorum aslında kimseden, hiçbir zaman istemedim. Ama olmuyor işte. Bense "diğerleri"nin ne düşündüğünü göremiyorum, boyut karmaşası yüzünden. Her zaman tek çizgi halinde görüyorum insanları, çoğuna dokunamıyorum, bir kısmıyla istediğim gibi iletişim kuramıyorum. Buna izin verilmiyor. Dokunmak istediklerim ise her zaman karenin uzağında ya da diğer sayfalarda oluyorlar. Tek şansım olduğum sayfanın arkasına çizilmeleri. Ancak bu şekilde çizgileri benimle kesişiyor, ancak bu şekilde onlara yakın oluyorum; birinin sayfamı kaldırıp ışığa tutması gerekse de.

Sayfamı, ya da sayfalarını, tanımadığım insanlarla paylaşıyorum. Bir kısmı yukarıda, bir kısmı ise aşağıda... Bir kısmı bana benziyor, birçoğu ise benden çok farklı. Benim gibi olmayanlardan uzaklaşmaya çalışıyorum sabit çizgilerimle, ince, uzun, Red-Kit vari bacaklarımla; başaramıyorum. Arka plandaki taramaların arasında kaybolmak istiyorum, ama çevremdeki, siyah, uzun çizgiler beni her şeyden ayırıyor. Her şeyim belirli, siyah, düz çizgilerle. Ne kadar küçük olursam o kadar büyüğüm, ne kadar büyük olursam o kadar küçük... Her iki halde de gülmek zorundayım, ya da her iki halde de ağlamak, her iki halde de sahteyim. Uzaylı olup daire gemim ile dünyaya indiğimde "Merhaba dünyalı, senden nefret ediyorum." demek istiyorum, penguen olduğumda sevimli görünmek istemiyorum, ya da penguen dahi olmak istemiyorum. Ama dedim ya, çizdikleri gibi olmak zorundayım.

Bir kısmı bana benziyor, birçoğu ise benden çok farklı. Benim gibi olmayanlardan uzaklaşmaya çalışıyorum sabit çizgilerimle, ince, uzun, Red-Kit vari bacaklarımla; başaramıyorum.



Bazen beni çizen çizerin elindeki titrekliği hissedebiliyorum. Bir şeyi yanlış yaptığının farkında gibi sanki, birkaç şeyi unutmuş gibi. Ya sadece amatörlüğünden, ya uykusuzluğundan ya da sarhoş oluşundan... Ama ben de kendimi ifade etme şansı yakalayamadım hiçbir zaman ona karşı. Yalnızca beni çizip tamamladıktan sonra bilincimi kazanıyor ve küçük harflerle de olsa onunla konuşmaya hazır hissediyorum kendimi, uzun balonlarım elimde, basit bir asker gibi pusuda bekliyorum. Çizimim tamamlandığında ise bana fırsat vermeden düşünce balonumu yazım hatası olan cümlelerle, okunaksız kelimelerle dolduruyor. Ona ulaşmayı ve bir şeyler anlatmayı denedim; kazayla kağıdı çizdiğinde ve farkında olmadan, çizgimi tamamladığında onunla konuşmayı denedim. Cebimden çıkardığım konuşma veya düşünce balonuyla olmasa da, onun kırmızı gözlerinin içine bakarak "Beni `o`nun olduğu sayfaya çiz." demek istedim; başaramadım. ■

Not: Vosviddin.com açıldı. Kaçırdığınız ya da yeniden okumak istediğiniz hikayelerimi siteden takip edebilirsiniz. Şimdilik birkaç hikaye var sitede, ancak yenileri yolda.

HAD SAFHADA

BUUU BABAM İÇİİİN! PEKİ YA BU?

Sinan Akkol

Gelin sizinle bir anlaşma yapalım: Önümüzdeki bütün bir ayı, Level'ın bu sayısından diğer sayısına kadar olan zamanı, hiçbir şeyi öldürmeden geçirmeye çalışın. Ve bunu söylerken sadece San Andreas'ta sivil halkı beyzbol sopasıyla öldürene kadar dövmekten, veya Ajan 47'nin piyano teliyle gangsterleri boğazlamaktan veya Godfather'da gariban fırıncıları fırına atmaktan bahsetmiyorum. Hiçbir oyunda, hiçbir şekilde, hiçbir sanal canlının hayatına son vermemekten bahsediyorum.

Sakın ha bir ay boyunca kendinizi World of Warcraft'a gömerek kurtulabileceğinizi zannetmeyin. Orkların veya insanların yerde kanayarak can vermek yerine buhar olmaları, onları öldürmediğiniz anlamına gelmez. Veya birkaç seans Resident Evil oynayarak kurallarımı bükebileceğinizi de zannetmeyin – karşınızdakiler zombi de olsalar, suratlarının ortasına shotgun'la ateş ettiğiniz zaman emin olun onlar da ölüyor. Hatta ve hatta, sizi Mario bile kurtaramaz bu anlaşmadan: Şişko bir İtalyan, kafalarının üstünde zıpladığında o zavallı, sevimli kaplumbağalara ne oluyor zannediyorsunuz? Evet bildiniz, ölüyorlar. İstikamet: Sanal cennet Nüfus: Hızla artıyor.

Bu sayıda incelediğimiz oyunlara şöyle bir göz atarsanız, hiçbir sanal canlıyı öldürmeden önümüzdeki bir ayı çıkartmanın sandığınız kadar da kolay olmadığını göreceksiniz. İncelenen 23 oyundan neredeyse üçte ikisi, sizden birilerini veya bir şeyleri öldürmenizi bekliyor. Öldüreceklerinizin delirmiş evsizler, Amerika'ya yan bakan ülkelerin sakinleri veya Disney karakterleri olması farketmiyor. Hiç kimseyi öldürmediğiniz diğer dokuz oyundan birisi rakibinizi bayıltana kadar dövmenizi, birisi de esrarengiz şekilde ölmüş bir çiftin akibetini bulmanızı gerektiriyor – Scratches'da siz işlemeseniz de tekinsiz bir ölümün varlığını ensenizde hissediyorsunuz (bu arada Güven, fikrim değişmedi, ben hala yazık ettiğini düşünüyorum bu oyuna). Dead or Alive 4'ün o güzelim kızları ise rakibi bayılttıktan sonra öyle şuh bir şekilde "Ne olur, tekrar ayağa kalkma!" diyorlar ki, sizi elleriniz çatlayana kadar birilerini pataklamaya teşvik oluyorsunuz.

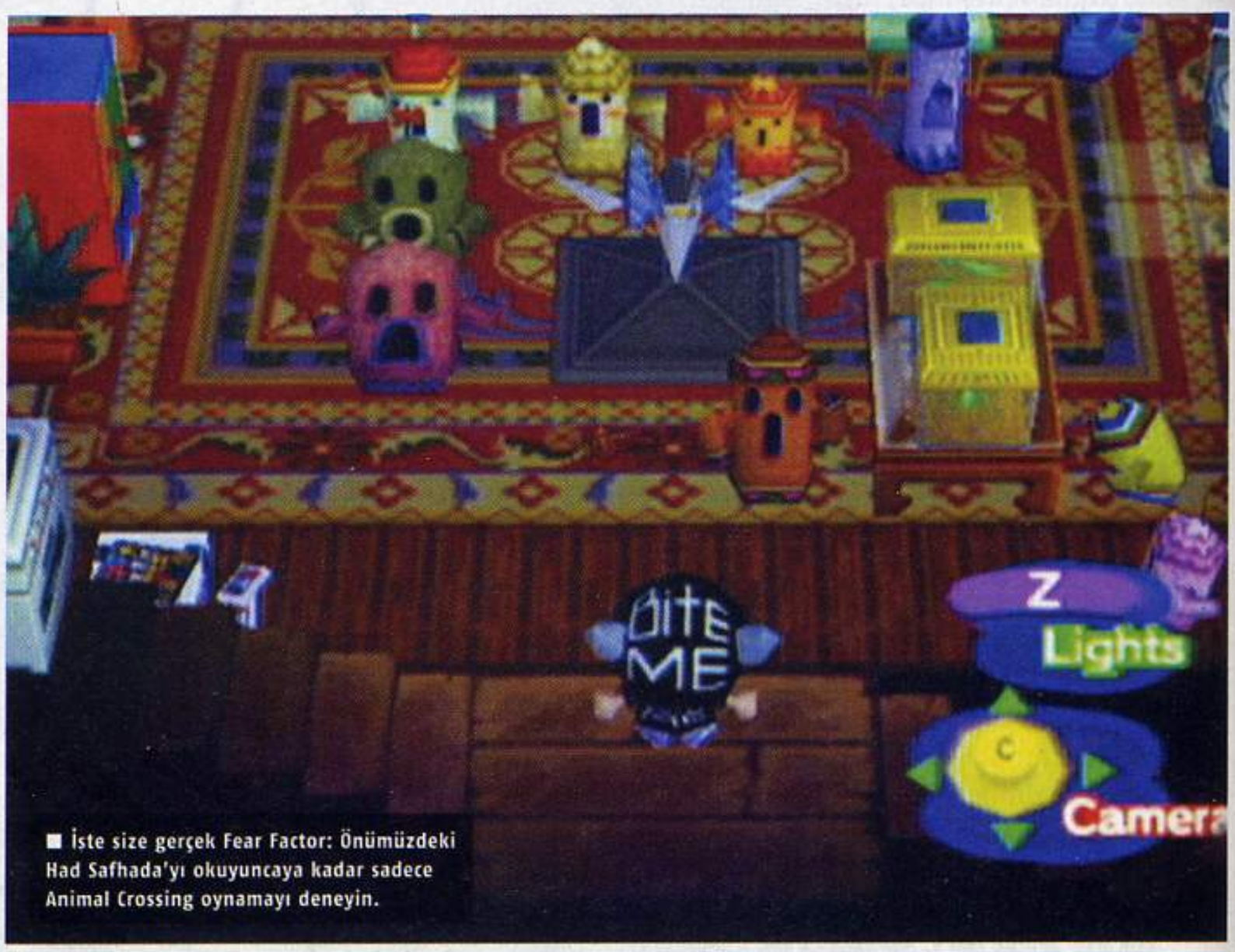
Hemen hemen her ay çıkan oyunların oranı da buna yakın oluyor. Hatta bu ay "cinayetsiz" oyun oranının oldukça yüksek olduğunu bile söyleyebiliriz. Oyun oynamayan insanların bizi "şiddete yatkın" olarak görmelerinin sebebi bu. Ekranlarımıza ve TV'lerimize baktıkları zamanın üçte ikisinde bir şeylerin ölümünü görüyorlar. İşte bu yüzden oyuncular hakkındaki en yaygın kanı, bizim sanal olarak bir şeyler öldürmekten hoşlanan insanlar olduğumuz yönünde. Sırf araba yarışları oynayan veya zeka oyunu delisi her bir oyuncuya karşılık birkaç düzine FPS, RYO, aksiyon ve strateji oyunu sever olduğu kesin.

Peki bunun suçu bizde mi acaba? Yoksa satacağı kesin formüllerin dışına çıkamayan, kıt hayal gücüne sahip oyun yapımcılarının ve yaratıcı fikirleri sürekli ellerinin tersiyle iten yayıncı firmaların mı? Sevenler alınmasın ama, Godfather gibi son derece vasat, GTA kopyası olan bir oyun bile milyonlar satar, üçleme haline getirilmesi planlanırken, neden We Love Katamari'nin yapım ekibi ikinci oyundan sonra dağılıyor? Neden PS2 tarihi boyunca sadece bir tane ICO, bir tane Shadow of the Colossus oynayabildik? Çünkü oyun firmalarının müşterileri olarak bu bizim seçimimiz. Yaratıcılığın, hayal gücünün esas olduğu video oyunları tarihinin bir noktasında, biz, oyuncular olarak, gri hücrelerimizi ve duygusal zekamızı, adrenalin bezlerimize kurban etmişiz de ve haberimiz yok. Şimdi hep birlikte bunun acısını çekiyoruz.

Bizim neslin küçüklüğünde anne babalarımız kapıdan kafalarını uzattıklarında, yeşil-beyaz monitörlerine veya küçük TV'lere kafalarını gömmüş, anlamsız şekillerin ekrandaki hareketini izleyen çocuklarını görürlerdi. O zamanlar sadece "bunun başında çok fazla zaman geçiriyorsun" sorunumuz vardı. Ailelerimizin oyunlarımızdan yana tek derdi, notlarımızın düşük gelmesi, iyi bir eğitim görememe ve hayata eksik olarak atılma tehlikesi altında olduğumuzu düşünmeleriydi.Ama şimdi öyle mi ya? Bugün birçoğunuzun evinde GTA veya Condemned oynarken "aman annem görmesin!" diye tedirgin olduğunuzu adım gibi biliyorum. Çünkü oyunlara uzak oldukları için medya tarafından rahatlıkla etkilenen aileler, ekranlarımıza bakınca büyük ölçüde "ölüm ve vahşet" görüyorlar. Ekranlardaki şiddetin genç oğullarını/kızlarını nasıl etkileyeceğinden korkuyorlar. Ve bu çok da doğal, çünkü insan bilmediği her şeyden korkar.

> Yaratıcılığın ve hayal gücünün esas olduğu video oyunları tarihinin bir noktasında, oyuncular olarak, gri hücrelerimizi ve duygusal zekamızı, adrenalin bezlerimize kurban ettik.

Oyunlarda bu tür içeriklerin olması son derece normal, insanların bu tür şiddet içeren oyunları oynaması ise son derece sağlıklı (yaş sınırlarına uyulması şartıyla). Ama acaba oyunların ezici bir çoğunluğunun ölüm içermesi sağlıklı mı? Eğer ölümden başka odaklanacak bir şeyler bulamazlarsa, oyunlar nasıl "cinayet simulatörleri" etiketinden kurtulacak? Ve oyunculara sundukları sadece bu oldukça, bizlerin ilgisini daha ne kadar çekebilecekler? Eminim ki çok yakında öyle bir zaman gelecek ki, hepimiz oyunlarda öldürmekten ölesiye sıkılacağız. ■



■ İşte size gerçek Fear Factor: Önümüzdeki Had Safhada'yı okuyuncaya kadar sadece Animal Crossing oynamayı deneyin.

inbox

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

DAVAR YEMLEMEK VE DOSBOX

Merhaba. Nisan sayınızda Elder Scrolls Arena'yı vermiştiniz. Oyunu oynamak için DOS emulatörü gerek diyor. DOS emulatörünü ve oyunu yüklüyorum, ama oyuna nereden girecegimi bilmiyorum. Yardım eder misin?

Mrt704

Selam Mert, DOSBox bulunmaz bir nimet. Tüm eski DOS oyunlarını mükemmel şekilde çalıştırıyor. Lakin program hayatında hiç DOS işletim sistemi kullanmamış insanlara göre değil. Bizim zamanımızda pencere yoktu, her işi yazarak yapardık peheeey! O zamanlar 40 liraya ev almıştım...

DOSBox'ta oyunu çalıştırmak için, önce oyunu bir klasöre kur. Sonra DOSBox'ı çalıştır. Gelen pencerede

MOUNT C [oyunu kurduğun klasör ismi]

Yaz böylece oyunun bulunduğu klasör (mesela C:\Arena), DOSBox'ta C sürücüsü olarak tanımlanacak. Daha sonra yine DOSBox'ta

CD C:

DIR *.EXE

yaz. Böylece oyunun EXE (çalıştırılabilir) dosyaları ekranda sıralanacak. Önce SETUP.EXE'yi çalıştır ve ses kartı ayarlarını yap. Daha sonra da oyunu çalıştıran EXE dosyası artık hangisiyse, onu çalıştırıp oyuna gir. Tüm bu işlemleri oyunu her oynamak istediğinde yapmak zorundasın. Yaaa yaaa, yoktu bizim zamanımızda öyle tek bir ikona basıp oyunu çalıştırmak. Dağdaki kuyudan su çeker, akşamları odun kırardık. Davarları da Tuğbek yemlerdi. Mağara duvarlarına yazardık yazılarımızı!

ABİ Bİ SANİYE, CTHULHU'DAN ÇAĞIRIYORLAR...

Silent Hill adlı o sanat eserinin filminin Türkiye'ye geliş tarihi nedir? Az önce IMDB'den öğrendim, Amerika'da çıkmış. Benim hemen gitmem lazım o filme!

Alper Gülerşen

Selamlar olsun sana Alper. Silent Hill mutlaka gelecek Türkiye'ye, ama TriStar / Warner Bros firmasının yayın planında henüz yok. Tabii bu demek değil ki bu yıl içinde gelmez.

SAHİP BİZİ YATAŞ'A GÖTÜR...

Selam tüm Level çalışanları. Hani hatırlarmısınız, uzun zaman önce Counter Strike ilk çıktığında hayatımda gördüğüm en detaylı incelemeyi yapmıştınız. Tek tek silahları bile anlatmıştınız. İşte o an dergiyi elime aldım ve bir daha bırakmadım.

1- Prince of Persia:Two Thrones ve Splinter Cell: Chaos Theory'yi "yan sanayi" almamak için bayağı bekledim. Neyse sonunda kavuştum ikisine de. Ama iki şey dikkatimi çekti.

Birincisi, iki oyunda da CD Key'ler DVD'lerin üzerinde yazıyordu. Önce çıkar DVD'yi, bir yere yaz, yeniden tak, çalıştır, yine yaz. Bunu iki kere yaptım. Neden Ubisoft böyle bir şey yapmış anlamadım. WoW gibi olsaydı ya! Bir de, Splinter Cell'de iki tane CD-key var. Biriyle oyunu yükledim, ama diğeri ne işe yarıyor biliyor musunuz?

2- Büyük bir Star Wars fanı olarak üzülüyorum ama Galaxies'in durumu malesef ortada. Forumlarda duyduğum bir dedikoduya göre Baldur's Gate ve KOTOR gibi mükemmel oyunlara imza atan Bioware'in, Galaxies'e dahil olup işleri düzeltebileceği söyleniyor. Sizce bu olur mu? Olursa kesin kurtulur bence Galaxies.

3- Ocak sayısındaki "inbakscık"daki kadar garip olmasa da, bir oyun fikrim var. Morrowind ve yeni çıkan Oblivion'u hepimiz biliyoruz.

Bütün Morrowind evrenini, ırkları, item'ları alıp, Star Wars galaksisi, ırkları, item'ları, loncaları vs. ile değiştirirsek ne elde ederiz? Mükemmel bir Jedi Knight 4 elde ederiz. Sizce nasıl olurdu?

4- Bir de verdiğiniz iki tane Gizli Sayfa linkinden ilki yenisi olduğu için çalışmıyor. Dolayısıyla ben Dark Prince iken takıldığım bir yeri sizin naci-zade tam çözümünüz olmadan nasıl geçeceğim?

Biraz uzun oldu galiba. Sorularım bu kadar. Hepinize kolay gelsin. Şimdiden cevap ve yorumlarınız için teşekkürler.

Not: Next Level'daki kuru kafa Oblivion'a ait değil mi? Bildim işte!

Mert Doğan

1- Merhaba Mert. Bazı oyunların CD-Key'leri DVD'nin üstünde yazar, bazıları kutunun içinde. DVD'nin üstünde olması insanı gereksiz yere yorar. Yapacak bir şey yoktur. Chaos Theory'deki ikinci CD-Key, oyunun multiplayer modu içindir.

2- Maalesef bu mümkün değil. Senin de yazdığın gibi, bu sadece bir dedikodu. Bence umudumuzu Galaxies 2'ye saklayalım biz.

3-Güzel fikir, ama her güzel fikir uygulanabilir değildir. Böyle bir çalışmayı yapmak, Oblivion kadar geniş bir oyunu sıfırdan yapmak kadar emek, ekip ve para gerektirir. Küçük bir modding işi değil yani.

4-Gizli Sayfa'ya (www.level.com.tr/gizlisayfa) en son verdiğimiz parolayı girdiğinde tam çözümün iki parçasını da okuyabiliyorsun (esseksudan).

SCIMITAR'LI ÇELİŞKİ

Okuyucuların dergiyle ilgili eleştirilerinin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Ben de bu ay dergide birkaç çelişki farkettim. Belki bir açıklaması vardır ancak bence bir hata söz konusu.

Şöyle ki:

Call of Cthulhu incelemesini yapan arkadaş, oyunun karnesinde "eskimiş grafikleri" eksi olarak nitelendirmiş ve grafiklere 4/5 puan vermiş (not sisteminizi bilmediğim için bir şey diyemeyeceğim, fakat bu nota da katılmıyorum). Aynı arkadaş, X3 The Reunion adlı simülasyon oyununun grafiklerine de 4/5 puan vermiş ve artılar hanesine de "muhteşem grafikler" yazmış. Şimdi bu bir çelişki değil mi? Bir oyunun grafikleri "eskimiş", diğerinin "muhteşem" fakat ikisine verilen not da aynı. Aynı durum GT Legends adlı oyunda da sözkonusu. Burada da artı olarak "grafik ve ses kalitesi" gösterilirken, oyuna 4/5 grafik, 4/5 ses notu verilmiş.

İkinci olarak söylemek istediğim Call of Cthulhu'ya verilen not. Half-Life 2'yi incelediğinizde oyunun karnesine grafikler 5/5, sesler 5/5, oynanabilirlik 5/5 ve eğlence 5/5 diye yazmıştınız. Tamamen katılıyorum. Oyuna verdiğiniz not ise 94. Peki Half-Life 2 böyle değerlendirilirken Call of Cthulhu nasıl oluyor da 4/5 grafikler, 4/5 sesler, 4/5 oynanabilirlik ve 5/5 eğlence ile 90 alabiliyor? Tüm bu farkların sonucu 4 puancık mı? İnce-

lemeyi yapan arkadaş, eğer bu oyunun grafikleri muhteşem, sesleri sanat eseri olsaydı 100 verecek miydi

Son olarak, Şubat 2006 sayısında Bilen Adam bölümünde Half-Life 2'nin güncel notunun 90 olduğunu yazmışsınız. Yani Half-Life 2 bugün çıksaydı Call of Cthulhu ile aynı puanı mı alacaktı?

Benim aklıma takılanlar bunlar, açıklarsanız sevinirim. Kendinize iyi bakın. Başarılarınızın devamını diliyorum.

Cenk "Drizzt" Özdemir

Kafanın karışması çok doğal Cenk. Puanlama sistemimiz Level Karnesi'nde gözüktüğünden daha karışık. Karneye eklenmeyen ama Level Notu'nu verirken çok daha büyük paya sahip olan "Eğlence Faktörü" ve "Yazarın Kanaati" gibi iki öğe de var. Bir oyunun grafikleri muhteşem olabilir, ama rezalet derecede bug'lı olmasından dolayı bu grafiklerden tat alınamıyorsa (X3'ün durumu buydu), grafikten 4/5, eğlence faktöründen çok düşük alır. Veya oyunun grafikleri eskimiş görünebilir, ama oyunun atmosferi grafiklerin bu açığını kapatıyorsa, eğlence faktörü bu kez Level Notu'nu yukarı çekecektir. Call of Cthulhu'nun durumu ise buydu. Gerçi bir noktada haklısın, bence de Cthulhu'nun grafik notu daha düşük olmalıydı, ama o da yazarın takdiri.

İkinci çelişkinin cevabını az önce verdim sanırım. Ama şöyle bir örnekle pekiştireyim: Bir oyunun notunu 80 ila 89 arasında iken belirlemek kolaydır. Ama aynı iş, oyun 95 mi yoksa 96 puan mı vereceğimiz noktasında çok zorlaşmaktadır. Bir oyuna 95 yerine hak etmediği bir 96 vermek, bizim açımızdan tüm dengeleri değiştirecek, gelecekte hazırlayacağımız listelerin tümünü etkileyecek önemli bir karardır.

Bu durumda Call of Cthulhu varsın 90 alsın. Belki sende 80 veya 85 hakediyordu. Bu o kadar da önemli değil. Hiçbir şey için olmasa bile, yapımcı HumanHead Studios'a saygımızı sunmak için bir Level Classic'ciği çok görme. Adamlar tam 7 yıl bu oyun üzerinde uğraştılar, her türlü zorluğa rağmen söz verdikleri gibi bitirdiler ve hemen ardından dükkanı kapattılar. Pek az oyun yapımcısı bu kadar vefalıdır.

Güncel not sistemi Altın Klasikler sistemimize geri dönmemizle zaten tarih oldu.

BUUU N'KARDEŞİM İÇİİN!

Merhaba, ben 1988'in abisiyim, size yalan söylüyor ve hala korkuyor bunun için Call of Cthulhu oynayamıyor ben bilgisayarın başındayken odadan bile çıkıyor. Level'ın yaptığı incelemeden öyle bir etkilendi ki o gece yatamadı. Sorularıma gelecek olursak?

1- Ben tam bir The Godfather hayranıyım ve oyunun devamı gelecek mi?

2- Bir de böyle oyunlarda neden insanlarda mafyalık hissi yaratılmıyor. Biz koskoca Don Corleone oluyoruz ve kendi arabamızı kendimiz kullanıyoruz, bizim hiç korumamız olmuyor. Daha gerçekçi olamaz mı?

3- Benim sorunum önceden sadece MSN açık olunca çok az kota gidiyordu, şimdi çok daha fazla gidiyor. Bunun nedeni ne olabilir? Bir de bende gönderilen alınandan daha fazla olmaya başladı. Hiçbir şey yollamamama karşın...

Cevap yazarsanız çok sevinirim.

Yunus Anıl

Merhaba Yunus, küçük kardeşinle toplum içinde dalga geçmeye utanmıyor musun? Allah bilir "sen git Ice Age 2 oyna" da diyorsundur sen şimdi ona. Lütfen bu olmasın!

1- Oyunun tüm Top 10 listelerinde başlarda olmasından da anlaşılacağı üzere, evet, devamı gelecek. Hatta üçleme olacağı söyleniyor.

2- Şşş, aman sen ne diyorsun?! Daha yeni kurtulduk medyamızın dilinden, oyunlar gençlerimizi mafya ediyor diye diye beyinlerini yıkadılar ailelerin?! Boşver, kendi arabanı iki dakika kendin kullanıver. Don'san Don'sun yani ne var? Lütfen ne oldum değil, ne olacağım diyelim ve nereden geldiğimizi bilelim! Arka sokaklarda sürünen o fakir delikanlı günlerini ne çabuk unuttun! Gel buraya! (neden kızdıysam...)

3- Derhal DVD'mizin Servis bölümüne giriyorsun, Adaware ve SpyBot programlarını kurup güncelliyorsun. Bilgisayarını güzelce taramadan geçirip Spy ve Ad'lerden temizliyorsun. Ha bir de, E-Donkey ve

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

Level'i yırtasınız (=öpesiniz) geliyor mu?

Princedarkdestiny

Her ay olduğu gibi bu ay da hergün bekledim Level'in gelişini kapılarda. Kapının çalmasıyla hemen dışarı fırladım. Gelen adamın elinden bir hışımla aldım dergiyi, paketi fırlattım bir köşeye. Bir bardak sütle birlikte kurabiyelerimi hazırladım. Koltuğuma çekilip, derinlere gömüldüm...

Fakat Level öyle bir dergi ki... Okurken bile hırslanıyor, dergiyi paramparça edesim geliyor... Neden mi ? Tek sebebi var. "KISKANÇLIK". Bu kadar kıskanç olduğumu bilmiyordum. İnsan bu kadar mı güzel, harika bir dergi yapmayı başarır ? Tüm günlerini Level'e adıyan ahaliye teşekkürlerimi sunmak istiyorum.

Diyorum ben, peki ya sizler ne düşünüyorsunuz...?

Hurin

Level'i yırtmak haddimize mi, mütevazi bir dergi tutamacıyız biz sonuçta :p Asıl kıskanacağım şey, evdeki bilgisayarım yeni oyunları çalıştıramadığı için dergideki çoğu oyunun ancak resimlerine bakmakla yetinmem olur sanırım.

Mithy

Leveli okuyasım geliyor, ama sürekli arkadaşlarımdan otlandığım için alasım gelmiyor. Okurken de dergi benim değil, sevgili Öküzcan'ın olduğu için dergiyi yırtasım gelmiyor, gelemiyor..

EsteticA

Ne diyorsunuz, paralamak istiyorum resmen (olmadı bu).

Qwerty

biz beraber yatıyoruz beraber kalkıyoruz..hatta beraber banyoda yapmaya çalışıyoruz ama LEVELciğim zarar görüyor bu denemelerden..

Sesleniyorum dergi yetkilerine! Islanınca bozulmayan dergi yapın

berx

Bazen elimi dergiye sürtünce vıcır vıcır bi ses çıkıyo o zaman dergiyi yırtasım geliyor.

SniperWolf

Yırtmayınız efem,benim gibi itina ile kütüphanede oda sıcaklığında,normal şartlarda ve çocukların ulaşamayacakları yerlerde muhafaza ediniz.Ayrıca sıcak değil soğuk içiniz.Afiyet olsun.

Level Online forumları. Kırık üye sayısı: 13440 ve artıyor. Bu yazı hazırlanırken aramıza katılan en son kırık: oyuncukardes.

Torrent programlarını açık unutmuyorsun.

AŞK SANATI

1- Selam Level ailesi. Lovecraft'ın kitaplarını çok aradım ama bulamadım, internetten de daha önce alışveriş yapmadığım için güvenemiyorum. Nerden bulabilirim?

2- Bilindiği gibi Ubisoft'a Starforce koruması yüzünden dava açılmıştı ve bu yüzden Ubisoft bundan sonraki oyunlarda Starforce koruması kullanmayacağını açıkladı. Bu habere çok sevindim :) Ama bir yandan da tereddütlerim var, daha kuvvetli bir koruma sistemi koyarlar mı acaba? 8-)

3- Son zamanlarda Bethesda'nın yapmış olduğu iki klasik oyun var (Call of Cthulhu ve Oblivion). Bethesda'nın bu başarısını nasıl değerlendiriyorsunuz?

4- En kısa zamanda sizinle PES 5 oynamaya geleceğim, profiteroller hazır mı? :)

Vaktinizi ayırdığınız için teşekkür ederim, iyi çalışmalar

Winter Ice

1- Merhaba Winter, oturduğun şehirdeki en büyük kitabevine git ve içerideki en gözlüklü, en sevimli kişiyi bulup "Merhaba, Dagon, Cthulhu'nun Çağrısı, Innsmouth Üzerindeki Gölge var mı?" diye sor. Eğer o da sana yardımcı olamazsa, internetten alışverişe güvenmeni tavsiye etmekten başka çarem yok. H.P. Lovecraft'ın tüm eserleri üç kitap halinde, www.ideefixe.com da her biri 15 liraya satılıyor çünkü.

2- Bak bak bak... Sorunun içindeki hin gülücüklerden anladığım kadarıyla kopya kullanmaya niyetlisin :) Ben ne desem fikrini değiştiremeyeceğim ama merak etme, şu anda yeryüzünde Starforce'dan daha beter, bulaşıcı ve rezil bir koruma sistemi yok.

3- Bethesda 4-5 yılda bir oyun yapar ama tam yapar. Oblivion bu yüzden bu kadar iyi. Call of Cthulhu'yu ise Bethesda değil Humanhead Studios yaptı. Bethesda sadece destek oldu.

4- Biz burada yabancıları sevmeyiz ve tüm profiterolleri de biz yeriz dostum!

FAZLA UZAKLAŞMIŞ OLAMAZLAR

Merhaba Sinan abi. İyisindir inşallah, sana ihtiyacımız var. Benim bir iki soru ve önerim olacak:

1- Ya bu tarikat falan olayı vardı ya, artık bıraktılar herhalde o işleri. Anladılar bizimle (oyuncularla) uğraşılmayacağını. Bu benim için gerçekten de sevindirici oldu. Çünkü bu safdirik olay yüzünden bilgisayarımdan uzakta kaldım (ailem...). İyi ki sustular, bu aylarda oynanmayı bekleyen o kadar güzel oyun var ki...

2- Poster işiniz çok güzel olmuş doğrusu. Diğer sayıya da ihtişamlı bir Oblivion kapısı hiç fena olmaz (bu arada Oblivion en son level kaçta bitiyor?)

Bilal Yüksel

Merhaba Bilal. Bana niye ihtiyacınız var? Bir şey mi taşınacak? Badana mı var? Ucuza çalışırım bak, ne iş olsa yaparım!

1- Ehm, sen kendini kandırma bak, kimsenin oyunculardan korktuğu falan yok. Bütün gazete ve TV'ler bir kere sıradan geçirdi bize, konunun çekiciliği bitti, halkı korkutacak yeni konulara doğru yelken açtılar. Bir zaman sonra yine geri dönerler, merak etme.

2- Sadece güzel ve bir özelliği olan posterler verme kuralımız var biliyorsun. Ama Oblivion kapısı veremedik bu ay, kusurumuza bakma.

ŞOK EDİCİ! DRAMATİK! YILIN EN İYİ ESERİ!

Hava soğuk, sert rüzgar yüzüne çarpıyordu.Otobüse yetişmek için koşuyordu.Son anda otobüse bindi. Otobüs tıklım tıklım doluydu.Sıkışık bir biçimde amacına yavaş yavaş ilerliyordu. Varış yerine geldi. Adımları yavaşladı. İçinde bir umut vardı. Dua ediyordu Allaha onun çıkmış olması için. Adımlar kalmıştı. Heyecanı artmıştı. Yavaş yavaş ilerlemişti. Rafa baktı. Kalbi parçalandı o anda,yıkılmıştı. Umutsuzca tezgahtara baktı. Tezgahar o çirkin gülüşünü gösterdi ve "Level ayın onunda çıkar" dedi. O yarına umutla bakarak evini yolunu tuttu.

Blax Times: "Two thumbs up!" (Not: Eğer "geç çıkıyorsunuz" demeye getiriyorsan, bir de şunu düşün: Senin bayine hep ayın 10'unda geliyorsa bu, dergi ayda bir çıkıyor demektir... Evet, ben de inanmadım.)

AGA??!

Nasılsın Sinan aga? İyisindir umarım. Level'in yeni dizaynı bana fazla değişik gelmedi. Çünkü emin ol Level saman kağıdında tek bir resim olmadan siyah beyaz çıksa bile alır okurum(yalaaaancıı)

1- Bu ayın kapağında Oblivion'ı göreceğime eminim. Oyun resmen sanat eseri. Güzel bir inceleme bekliyoruz.

2- Geçen Level sayılarının birinde okuduydum, Bethesda'nın Fallout 3 projesi vardı? N'oldu ona? Hatta bir resim vardı. Fake miydi o resim?

3- Bu arada şu siteyi arada bir güncelleyin. Hala Star Wars: KOTOR 2: Sith Lord var tam çözümlerde. Aga bir el at şu işe!

4- Siz hiç Oblivion'u tüm ayarlar Off, en kısıkta, Window modda oynamak zorunda kaldınız mı? Bu acıyı yasayan bilir. Hayır, hızlı olsa ağlamam, oyunda bir karakter çıkmaya görsün; FELÇ!!! Evlerden ırak valla.

5- Geçen ay bir arkadaş nette oyun oynamanın artık eskisi gibi olmadığından bahsetmişti,benim başıma da ilginç bir olay geldi geçenlerde. 3-5 el Counter atayım dedim, kimseyi tanımıyorum, server'a "haritayı değiştirebilir misin?" diye mesaj attım. Aldığım yanıt gözümü döndürdü! (Ne olduğunu yazamam bile o derece). Kalktım masadan, yana döne arıyorum, elemanı buldum, 8-10 yaşlarında bir talebe. Bu hale gelmelerinin sebebi oyunlar mı, ailevi durumlarımı, yoksa bunları net kafeye alan dayı mı?

6- Level'in oyunu olsa nasıl olurdu? Strateji mi(Level Tycoon), aksiyon mu(Level: Curse of Sinans), yoksa FPS mi (gözünden gördüm Tuğbek'in falan)? Eminim hoş olurdu...

Neyse paşam uzun oldu idare et, kendine iyi bak ve herşeye rağmen NE MUTLU TÜRKÜM DİYENE!

Mesut "fallout" Yalçın

Selam dayı, iyilik sağlık işte n'olsun. Yenge nasıl, çoluk çocuk afiyetteler mi? Oh oh! Allah daha iyi etsin inşallah.

1- Tüh ya, keşke daha önce söyleseydin. Güzel bir inceleme hazırlatırdım Burak'a. Bak Burak dedim sana, rezil incelemeyi kimse okumak istemez, deneysel takılma dedim. Demedim mi? Dedim...

2- Fake değildi, rahmetli Black Isle kapanmadan önce başladıkları Van Buren Project adlı Fallout 3 prototipinin sızdırılmış resmiydi. Şu anda oyunun haklarının Bethesda'da olması bulunmaz bir nimet. Oblivion'ın kalitesinde bir Vault 13 görmeden bu dünyadan göçersem gözüm açık giderim valla!

3- Attım!

4- Eh, oyunu incelerken bu tür deneyler yapmak zorundayız da, o ne öyle yahu? Ağaçlar karton oldu! Dokular bulamaç! Görüş mesafesi o kadar azaldı ki, neredeyse atımın başı sisler arasında kayboluyordu! Boğuluyorum sandım, nefes alamaz oldum. Eğer oyunu böyle oynuyorsan, Allah kolaylık versin diyorum. Bir Lich'i ancak 2 metreye dibine gelince görmek korkunç bir his!

5- Hepsi birden.

6- Level'ın oyunu olsa, mutlaka yazarlardan birisi alıp bir daha geri getirmezdi... Getirin oğlum incelediğiniz oyunları, arşiv tam takır kaldı lan!!!

THE OPPOSITE HILLS... SILENT HILLS...

Merhaba Level ahalisi. Sizinle ilk tanışmam Silent Hill sayesinde oldu. Bayiye bir girdim, sizin dergide SH3 resmi. Ben daha birdeyken neydi o üç?

Her neyse, aldım ve okumaya başladım. Gördüm ki SH'nin sadece grafikleri değişmiş. O güzelim korku aynı kalmış. (Kendileri benim en çok korktuğum oyun oluyor.)

1- Dino Crisis 3,1 ve 2 gibi güzel mi? Ha bir de 2'de gerçekten ölüyorlar mı?

2- PS3'ün LCD'deki performansı nasıl olur?

3- Chrono Cross gibi bir şaheserin filmi yapılmadı mı? O zaman neyleyim Doom'u.

4- FF 8 haricinde oynadığın en iyi PS1 oyunu hangisi?

5- Seni Oyun Stüdyosu'nda görmek çok isterim.

6- Önceden bir kanalda oyun tanıtıyordunuz. Ne oldu?

Sorularım bu kadar. Ben Artvin'den Atak. Bu Inbox'a ilk mailim ve biraz heyecanlıyım. Hepinizi çok seviyorum.Kendinize iyi bakın.

Atak

1- Ben DC serisini hiç oynamadım, ama senin için biraz araştırma yaptım ve gördüm ki Dino Crisis 3 pek beğenilmemiş. İkinci soruna gelince, ölüm hak, miras helaldir (evet, ben Dino Crisis 2'yi de oynamadım)

2- Görmek, dokunmak, koklamak lazım bilmek için.

3- Bir film için fazla girift bir akışı vardır Chrono Cross'un. Bence esas sorman gereken, "Neden PS2, PS3 veya PSP'ye yeni bir CC yapılmıyor?"

4- Tekken tabii ki! (MGS 1'i PC'de oynamıştım)

5- Serhat da ister. Ama ben çok utangaçım!

6- Kanal irili ufaklı her türlü taş koydu önümüze, tekmelemekten ayağımız zedelendi (anlayan anladı).

OYUN YAPMAYA NİYETLENENLERE

Merhaba Level sakinleri

Bir kaç arkadaşımla beraber bir oyun geliştirmeye çalışıyoruz. Henüz işin başlarındayız ama ilerliyoruz. Bizzat bulaşmış biri olarak, bilgisayar oyunu geliştirmek isteyenlere bir kaç tavsiyede bulunmak istiyorum.

- Kolaya kaçmayın: Hazır oyun hazırlama yazılımları kullanmak ya da Flash gibi yüksek düzeyli araçlarla çalışmak her ne kadar çekici olsa da, eğer ciddi iş yapmak istiyorsanız, bunlara meyletmeyin. Bu tür araçlar karanlık taraf gibidir. Size sonuca hızla, kısa yoldan ulaşmayı vaat ederler. Ancak kendinizi geliştirdikten sonra sizi sınırlamaya başlarlar. Fark edersiniz ki bu araçların size sunduğu "kolaylıkların" dışına çıkamıyorsunuz.

- Organize olun: Sadece 3 kişi olsanız bile görev dağılımı yapın. Herkesin kendi uzmanlık ve sorumluluk alanı olursa daha rahat ilerlersiniz.

- Planlayın: Ne yapmak istediğinizi önceden belirleyin. Doğaçlama ilerlemeyin. Eğer 3B grafiklerle uğraşmayı düşünüyorsanız önceden birileri OpenGL gibi araçları kullanmayı öğrensin.

- Araçlarınızı belirleyin: Hangi programlama dillerini, kütüphaneleri ve yardımcı araçları kullanacağınızı belirleyin ve bunların üzerinde yoğunlaşın. Herkes ayrı telden çalmasın sonra. Benim kişisel tavsiyem C++ diline iyice hakim olmanızdır. Java da iyi bir seçenektir ve bir sürü kolaylık sağlamaktadır. Ancak Java da biraz kolaya kaçmak sınıfına girebilir, çünkü sağladığı güzelliklere karşın bilgisayarı verimli olarak kullanmanızı engeller. C++ ve benzeri dillerle yapılmış olan programlar Java ile yapılanlardan yaklaşık 20 kat hızlı çalışır. C++'ın yanı sıra Python, Perl, Ruby gibi bir çok programlama dili mevcut. Eğer önceden bileniniz varsa bunları da kullanabilirsiniz. Mutlaka nesneye dayalı (Object Oriented) bir dil kullanın.

Tek başına bir dil ve onun derleyicisi yeterli olmayacaktır. Bir takım işler için hazır komut kütüphaneleri gerekir. DirectX bu konuda popülerdir. Eğer sadece grafik ağırlıklı çalışacaksanız OpenGL ve GLUT da işinizi görebilir. Benim kişisel tavsiyem ise on parmağında on marifet LibSDL ile çalışmanızdır. DX gibi adı duyulmuş değil ama yaygınlaşıyor, kullanışlı ve özgür. Özgür çözümlere yönelmek başta zor gibi gözükse de büyük şirketlere bağımlı olamamak iyidir(anlayan anladı). Oyuna grafik hazırlamanız için de özgür bir çözüm olarak Blender adlı programı öneririm.

- Paylaşın: eğer yaptığınız işi sır olarak saklayıp sonra piyasada bolca para kazanmayı planlıyorsanız bilemem ama projenin duyulmasını istiyorsanız mutlaka güzel bir web siteniz olsun. Hatta biraz ilerleme kaydetmeye başlayınca sourceforge.net gibi yerlerde projenizi açın. Bu sayede hem kendinizi tanıtmış olursunuz, hem de belki size katılmak isteyen olur.

- Araştırın: Bir konuda şüpheye düştüğünüzde, bir sorunu çözemediğinizde araştırma yapın. gamedev.net gibi sitelerin yanı sıra bir çok forum ve IRC kanalı mevcut. Araştırmaya üşenmeyin, soru sormaktan çekinmeyin.

Son olarak, "nesneye dayalı programlama nedir, nasıl yapılır" mutlaka öğrenin ve bu programlama prensibine sıkı sıkı bağlı olun. Başta can sıksa da bırakmayın, ileride çok yararını görürsünüz. Herhangi bir şey sormak isterseniz bana da yazabilirsiniz. Kolay gelsin.

Atilla Filiz, atilla.filiz@gmail.com ■

INBAKSCIK

Kısa Kısa'yı niye kaldırdınız? Sırf Kısa Kısa için dergi aldığım zamanları bilirim.

- Kusmukator Ş.Ç.

Fırat 3 yıldır Kısa Kısa yazmaktan inanılmaz sıkılmıştı. Sevmeden yazılacak meret değildi o köşe.

Xbox 360'ı TV'de gördüm ve şoke oldum! Sence Playstation 3 mü almalıyım yoksa Direct X 10'u bekleyip süper bir ekran kartı mı?

- Bilal

360'ı gördüysen ve şok olduysan, neden "PS3 mü alayım, ekran kartı mı" diye soruyorsun ki?

DVD CD'nizde verdiklerinizi CD'de de verin. Benim için fark etmez ama DVD-ROM'u olmayanlar için söylüyorum, sonuçta biz okurlar bir bütünüz, birimizin DVD-ROM'u yoksa hepimizin yoktur.

- Arda Tak

Şimdi Erkut Abi burada olsaydı "alın bu arkadaşı, önce Google Earth'den görünemeyecek kadar yükseğe çıkartın. Daha sonra Silikon Vadisi'ne götürüp 10 yıl kadar Microsoft'ta çaycılık yaptırın. DVD ile CD arasındaki farkı iyice öğrendiği zaman da Sultanahmet Köftecisi'ne götürüp karnını doyurun" derdi. Ama ne yazık ki burada değil.

3.20 Ghz 1 GB RAM ve GF 6600 var. F.E.A.R en uygun hangi ayarlarda çalıştırılır bir yazıverin (F.E.A.R teknik servisini okudum ama uğraştırmayın beni şimdi.)

- Arda Tak

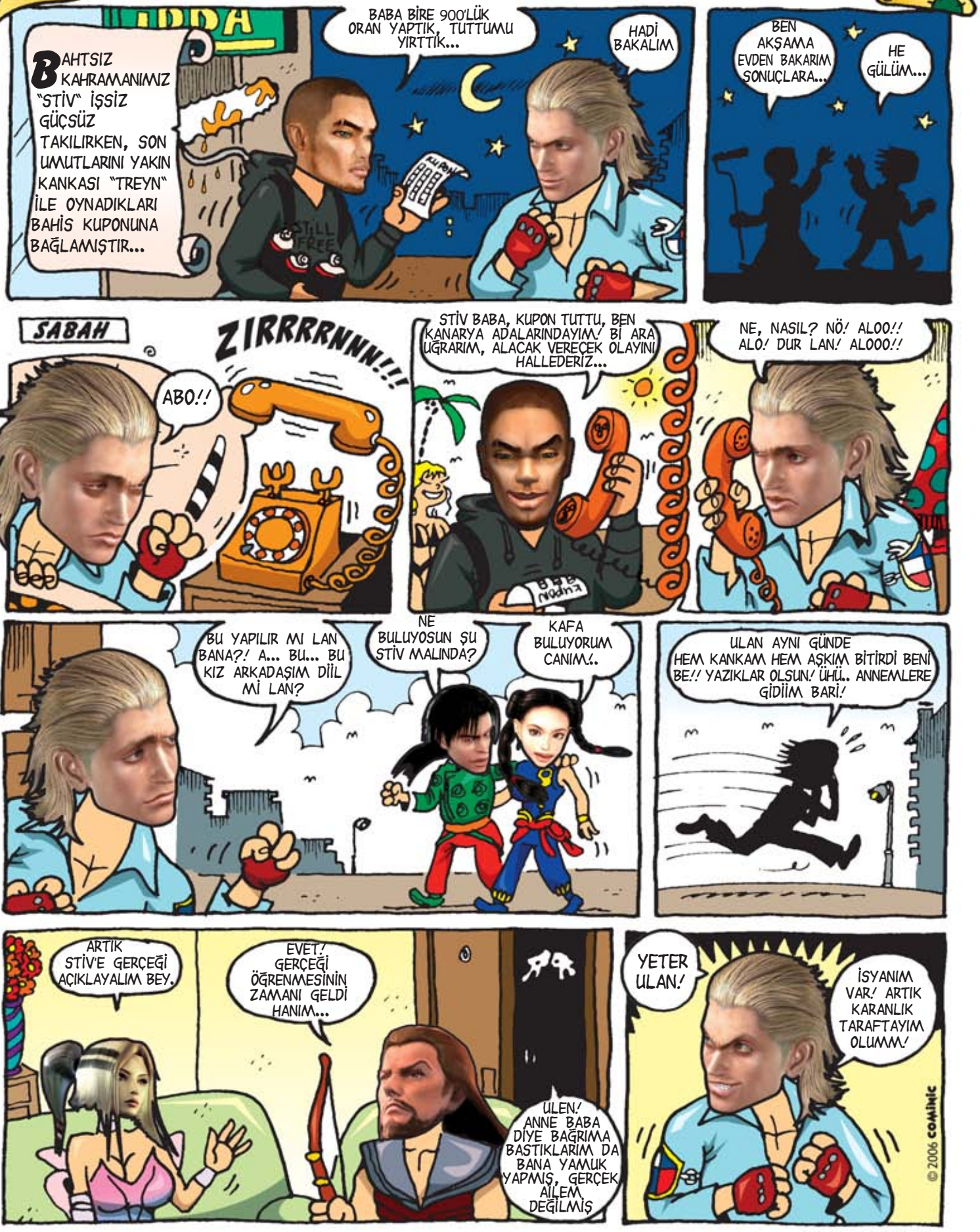
Sound menüsüne girip tüm ayarları en sağa getir. Daha sonra Taskbar'daki hoparlör ikonuna tıklayıp, tüm ayarları yukarı çek. Son işlem olarak da hoparlörünün üstündeki tüm düğmeleri "+" yazan yöne doğru çevir. Herhangi bir Save'inden oyuna devam edersen, mükemmel performans aldığını göreceksin.

Next Level sayfasını biraz anlaşılır yapın. Ben sayfaya bakıyorum, sayfa bana bakıyor, çözemiyorum.

- Arda Tak

Araya ayna koy. ■

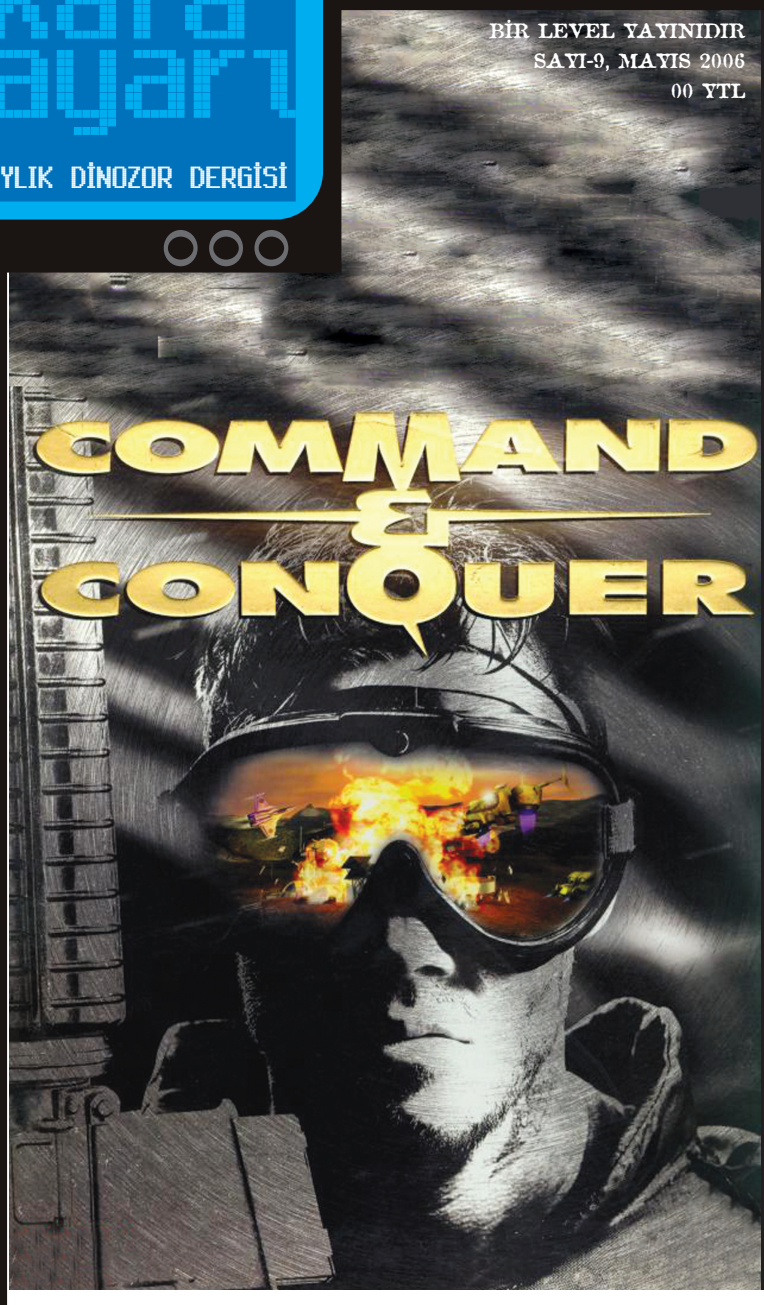
BAHTSIZ KAHRAMANIN DEHŞETENGİZ MACERALARI



TE BE KONTINYU...

kafa ayarı
AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-9, MAYIS 2006
00 YTL



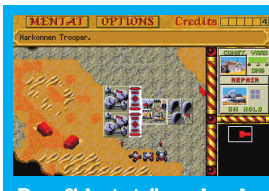
SİNAN AKKOL

AL YÜZÜĞÜ, EFENDİNE GÖTÜR!

Gülmeyin, ama o zamanlar ne İngilizce vardı, ne de oyun dergilerini takip ederdik. Oyunları neye göre seçerdik, hayal bile edemiyorum, çünkü hatırlamıyorum. Muhtemelen en sevdiğimiz oyun dükkanına girerdik (bkz. geçen ayki K.A. giriş yazım) ve "yeni ne geldi abeyy!" derdik dükkandaki abiye. Bir sürü ismin yazdığı listeden en üsttekiler en yenileri olurdu, seçerdik. Sonradan daha gelişmiş bir oyun seçme yöntemi olan "renkli fotokopiyle üretilmiş oyun kapaklarını, plastik dosyalar içine koyma" şeklini icat ettiler.

Niye gülmeyin dedim? Çünkü gayet bilinçsizce aldığım bu oyunların yarısından çoğunu oynamayı beceremezdim ben. Army Moves, Renegade gibi aksiyon oyunlarını deneme, yanılma yöntemiyle çözmeyi beceriyordum. Ama tek bir Infocom adventure'ında iki oda öteye gidememe ne demeli? Ben İNANILMAZ sıkılırdım text adventure'lardan. İngilizce hazırlıktaydım o zamanlar. Fare veya joystick'le değil, resmen yazarak yönetilirdi bu lanet oyun türü. Bir odadan diğerine geçme prosedürü bile boğardı beni. Kapı kolunu tutmak için bile GRAB DOOR HANDLE gibi bir komutu, kesin ve doğru şekilde yazmak gerekiyordu. Bu yüzden asla sevemedim text adventure'ları. "Hobbit benim neyime?" dediğim için de, üniversite son sınıfa kadar yüzüklerden ve efendilerinden uzak durdum. Ön yargılı ve sabırsızdım.

Yabancı dil haricinde bir problem daha vardı 90'larda oyun oynamamızı engelleyen: Hemen her yeni oyun, deneysel bir projeydi. Daha önce örneğini görmediğimiz, nasıl davranmamız gerektiğini bilemediğimiz, içinden çıkılmaz birer bilmeceydiler. Tek tek çözmemiz gerekiyordu. Klavyeyi yumruklayarak başlayıp, sonradan aşık olduğum ATF gibi oyunlar bir yana, nasıl oynandığını asla çözemediğim bir Lord of the Rings stratejisi vardı. Gri savaş alanları üzerine, düz siyah birimler vardı. Ve bu birimlerden onlarcası bir anda birbirine dalıyor, ekranda ne olduğunu anlamak imkansız hale geliyordu. Çok iyi hatırlıyorum, saatlerce uğraştıktan sonra bunalmış, kompozisyon ödevime şevkle geri dönmüştüm. Bu da Yüzüklerin Efendisi ile ikinci karşılaşmam olmuştu...



Dune 2'yle strateji oyunlarında ulaşılan son nokta müthişti: Topluca seçmek yok, her üniteyi tek tek seçip "M" ye basıyor ve daha sonra da gidecekleri yere tıklardık. Birer birer... Her bir Atreides askeri için...

Üniversite sona kadar Yüzüklerin Efendisi'nden uzak durdum demiş miydim? ■

icindekiler

LOAD# Sayfa.125 Giriş
Sayfa.126 GEÇMİŞ ZAMANDA STRATEJİ
Sayfa.128 C&C FIRST DECADE
Sayfa.129 FOSİL ABİ

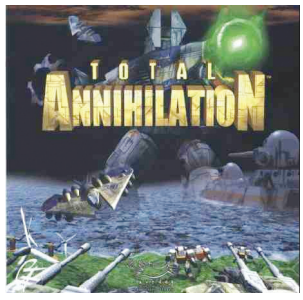
kata ayarı

GEÇMİŞ ZAMANDA STRATEJİ

'AL BUNU VE DÜNYA TARİHİNİ BAŞTAN YAZ' OYUNLARI. YA DA, GZS'LERİN GEÇMİŞİ BUGÜNÜ VE YARINI

KAAN EZGİMEN

RTS olarak addedilen ve güzel Türkçemize GZS (Gerçek Zamanlı Strateji) olarak kazandırılan türün ne zaman başladığına dair zihnimizi bir zorlamaya kalkarsak 1985 ve sonrasında doğanlar boşuna uğraşmasın, hatırlayamazlar. Çünkü bu başlangıcı hatırlayabilmek için belki de internetten de öncesine gitmemiz gerekecek. Çünkü henüz internet tarayıcılarına www.shunubunu.com yazmaz iken GZS'ler vardı etrafta.



Bundan yaklaşık 15 sene öncesine gitmek ve sıra tabanlı masa oyunlarını temel alarak yapılmış, sonra da hızla gelişmiş bir oyun türünün kısa tarihinden bahsetmek istiyorum sizlere. Şimdi yavaş yavaş etrafımda halka oluşturun ve oturun yavrularım. Uslu durun, aranızda konuşmayın, basarım Ion Cannon'ı! (Kaan anlatmaya başlarken görüntü bulanıklaşır...)

Eski zamanlarda, bir oyunun strateji sayılması için sıra tabanlı olması lazım idi. Çünkü bir oyuncunun sonraki hamlesini tasarlaması için, oyunun satranç tadında oynanabilmesi gerekiyordu. Strateji oyunları bu şekilde başladılar hayatlarına. SSI adlı saygıyla anılası firmanın sıra tabanlı stratejileriyle (STS) büyüdü beyinlerimiz. Çünkü o zamanlar yaygın olan platform ve shoot'em'up'ların aksine, tıpkı dediğim gibi, satranç tadında, düşüne düşüne oynanan oyunlardı. Bu şekilde başlayan strateji türü, verilen zaman içinde daha kısıtlı imkanlarla daha çok şey yapmayı gerektirirken, gerçeğe daha yakın hatta yakın tarihten örneklerle dünya üzerindeki bazı önemli olayları taklit etmemize ve tarihi değiştirebilmemize olanak tanıdı.

Ve oyun tarihinin bir noktasında, STS türünden, daha hızlı oynanan, dilediğiniz kadar düşünmenize izin vermeyen gerçek zamanlı strateji oyunları doğdu. Bu yazımızda Blizzard, Westwood, Ensemble gibi efsane firmaları bize kazandıran bu en sevilen türe bakacağız. Profesyonel oyun turnuvalarının vazgeçilmezi olmaları, gerçek zamanlı stratejilerin, gerçekten de oyunculuğun önemli bir noktasında olduğunun ispatı.

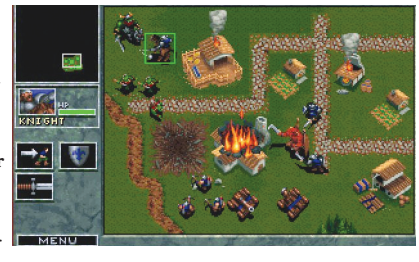
GZS oyunlarının gerçekten ne olduğunu anlamak için türe yeniden bir tanımlama getirmek yerine, GZS'yi kendi yapısında kulvarlara ayırmak gerektiğini düşünüyorum. Bunu yapmaktaki amacım SimCity, Populous veya Black & White benzeri oyunları GZS'lerin içinde, ama bu yazının dışında tutmak. Bu saydığım türden oyunların stratejik tarafı "tanrıcılık" oyunu yapmak adına zayıf kalmıştır. Yine de GZS türü içinde daha farklı bir hayran kitlesine sahipler. Biz ise burada gerçekten bir komutan edasıyla, fantastik ya da gerçek tarihin akışında yaşanmış olayların stratejisinden bahsedeceğiz.

GZS'nin denklemini kısaca "ürün topla, inşa et ve yok et" şeklinde (harvest-build-destroy) basitçe kurguladıktan sonra hemen hikayemize dönelim.

DOĞUM SANCILARI

Belki PC oyunlarının tarihine bakarken, özellikle GZS üzerine konuşurken bir konsol oyunundan bahsetmek garip kaçacak. Ama 1989 yılında SEGA, Herzog Zwei isimli bir ürünle piyasaya çıktığında hiç kimse bu furyanın bugünlere dek süreceğini kestiremezdi.

Herzog Zwei, iki oyuncuyla oynanan, tek amacınızın düşman üssünü yok etmek olduğu, tek bir üniteyle savaştığınız son derece basit bir oyundu. Oyunun en güzel özelliği, ekranı ikiye bölerek oynandığından bir "ne yapıyor acaba?" diye rakibinize göz atabilme olanağınızın olmasıydı. Zwei, konsol tabanlı oyunlara ruh katarken farkında olmadan PC için de GZS'nin yolunu açıyordu. Zaman içinde HZ her ne kadar özünde aksiyon olsa da bireysel ünitelere verdiğiniz komutlarla strateji geliştirmenizi sağlayan ve belli bir planınız olmadan hedefe ulaşamadığınız bir oyun olarak DUNE II'den önce GZS tarihinin ilk oyunu kabul edilecektir.



Herzog Zwei'ın Dune II'nin geliştirilmesine doğrudan bir katkısı olmadı. Ama gerçek zamanla stratejinin bir arada kullanılabileceğini oyun yapımcılarına gösterdiği için önemli bir oyundu.

Dune II ise Frank Herbert'in ünlü romanındaki karakter, tür ve ortamlara sadık kalınarak, Bret Sperry'nin muhteşem hayal gücüyle hazırlanmış ilk PC GZS'si olarak tarih sahnesinde yerini alır. Oyun, ünü herkesçe bilinen kum solucanlarından tutun da üç evin (House Atreides, House Ordos ve House Harkonnen) saraylarına yer vermesi ve her sarayın kendine has silahlarla savunma yapabilmesiyle türe hem zenginlik hem derinlik getirmişti. Dune II'de üssünüzü istediğiniz yere kurabilme şansınız vardı ve her sınıfın - ünitenin kendine özgü silahlarının olması GZS'ye bu oyun tarafından kazandırılan bir gelenek olmuştu. Hem hasat makineleri hem de tanklar üretmek, daha büyük fabrikalardan farklı araçlar elde etmek gibi Dune 2'yle başlayan bazı geleneklerin hala bozulmamış olduğuna da dikkatinizi çekmek istiyorum. Dune II, 25 üniteye kadar üretim yapmanıza ve çok kalabalık savaşlara olanak tanımıyordu. O zamanın donanım standartları ile daha fazlasını hayal bile edemiyordunuz zaten.

İLK DALGA: ORKLAR VE İNSANLAR

1994 senesinde Bill Roper diye birisi, Computer Games Magazine dergisine "İnanamıyorum, neden Dune II'nin yaratıcısı Westwood dışında kimse GZS yapamıyor, biz yaptık işte, hem de daha iyi oldu!" diye bir demeç verdi. Herkes ilk başta bu ismi duyulmamış adama gülüyordu. Kudretli Dune 2'ye rakip çıkmaka ha? Olacak şey değildi.

Birkaç ay sonra hakkında en çok konuşulan ve bugün bile milyonlarca insanın oynadığı bir serinin atası Warcraft: Orcs and Humans piyasaya çıktı. Oyun, GZS'de Blizzard döneminin başlangıcı oldu. Bu doğuş GZS'nin bilim-kurgu ortamlarını terk ederek fantezi dünyasına geçişi olmuştur. Tür hem şekil hem de kavram değiştirerek daha farklı bir ivme kazandı. Bu kez bilim-kurgu sevmeyenler de GZS ile tanışmış oluyorlardı. Pazar genişliyor ve şekil değiştiriyordu. Artık piyasada Blizzard'ın sihirli oklarına karşı Westwood'un mekanik silahlarının savaşı başlamak üzereydi. Westwood EA tarafından yutulana kadar devam edecek olan "Blizzard'ın mı, Westwood'un mu GZS'leri daha iyi?" tartışması da böylece başladı.

Blizzard Dune'dan daha agresif, daha fazla sürat isteyen bir oyun geliştirdiği gibi, rasgele çalışan bir harita motoru kullanarak oyuna yeniden oynanabilirlik de katmıştı. Ama gelin görün ki oyunda tekdüzelikler hakimdi. Bir kere, adı geçen iki ırkın da birimleri aynıydı. İnşa edilen yapılar farklı isimler taşıyor ve değişik grafikleri vardı, ama işlevleri farklı değildi. Bir noktada Blizzard daha renkli ve eğlenceli bir oyun yaratarak Westwood'a bir gol atmış olsa da, zaman içinde Westwood oyundaki her sınıf ve taraf için farklı kompozisyon ve özellikler yaratacak ve tacını geri alacaktı.

Warcraft asla kapalı gişe oynamadı ancak beklenenden çok sattı. Bu durum Blizzard'ı bir devam oyunu yapmaya ikna etmeye yetti de arttı bile. Bu ikinci oyun, GZS tarihinin en başarılı ve en eğlenceli oyunlarından biri olarak kilometre taşı olacaktı, ama ondan önce C&C devri başladı.

I'VE GOT A PRESENT FOR YA!: COMMAND & CONQUER ÇAĞI

GZS türünde zaman hızla akıp giderken 1995 yılının sonbaharında Westwood yeni projesini açıkladı: Command & Conquer. Stüdyonun o günlerde söylediklerine ba-

kacak olursak, Dune II daha piyasa çıkmadan bu oyunun tohumları zaten kafalarındaydı. Hatta biraz ileriye gidip daha ukalaca beyanatlar vererek "Biz Dune II'ye ekleyemediklerimizle ayrı bir oyun yapalım dedik, bu çıktı"ya bile getirdiler olayı.

Dune ile karşılaştırılmayacak kadar zengin yapısı ve üstün yapay zekasıyla C&C, Westwood'un Warcraft'a cevabı gibiydi. C&C, GDI (Global Defense Initiative) ile NOD (Brotherhood of NOD) arasında sürüp giden amansız "dünyaya kim sahip olacak?" çekişmesini anlatan videolarıyla olayı daha çekici kılan klasik "iyi-kötü" savaşı, son derece tatmin ediciydi. Warcraft'ın aksine üniteler daha çeşitliydi. Özellikle GDI güçleri daha gücü silahlara sahiptiler ve buna karşı NOD'un acımasız ve sinsi silahları daha fazlaydı (Obelisk Tower'la karşılaştığı ilk görevi kim unutabilir ki? – Blaxis). İşte bu noktada strateji bir önem kazanmaya başlamıştı. Eşit olmayan güçlerin savaşı sahada önem kazanıyor ve taktik geliştirmek zorlaştığı için oyuna olan bağımlılığınız artıyordu. C&C'nin akıllıca uyguladığı oyuncuya "bir sonraki göreve geçsem de yeni birimler ve yeni müzikler çıksa, yeni videolar izlesem" hissiyatı verme taktiği de çok işe yaramış, uzunca bir süre rakipleri tarafından taklit edilmişti.

Zaman içinde GZS'nin markası haline gelecek olan bu oyunla ilgili 10 yıllık retrospektif bir paketin piyasaya sunulduğunu ve yine bu oyunu Sinan'ın incelenmek üzere bana vererek beni ne tür kederlere boğduğunu da okuyacaksınız. AZ SONRAAA... (Ne az sonrası, bir sayfa sonra işte, aha! – Blaxis)

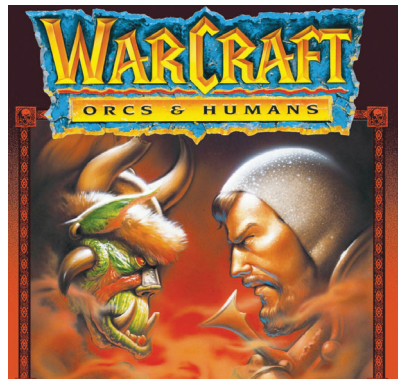
İKİNCİ DALGA: WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

Elbette Blizzard da C&C'nin arkasından armut toplamıyordu. Orcs & Humans'ın türe getirdiği değişik bakış açısı C&C tarafından bir başka platforma taşınmış da olsa Blizzard Warcraft'tan vazgeçmedi ve Tides of Darkness ile C&C'nin unuttuğu bir şeyi yakaladı: Oyun oynarken gülümsetmek.

Serinin ikinci oyunu olan TOD, 1995 yılının Aralık ayında piyasaya çıktı. Çıkar çıkmaz da C&C'nin en güçlü ve tek rakibi oldu. Warcraft II ile abisi arasında inanılmaz bir gelişmişlik farkı göze çarpıyordu. Orcs and Humans'ın o kötü VGA renklerinden eser kalmamıştı. Oldukça başarılı bir sanat yönetmenliği yatıyordu oyunun altında. Birimler kocaman ve çok sevimliydiler. Seslendirmeler muhteşemdi ve oyuna muazzam eğlence katıyorlardı. Yapay zeka geliştirilmiş ve C&C'den çok daha iyi olmuştu. Üniteler devriye gezebiliyorlardı ve bu işinizi daha da zorlaştırıyordu.

Ve Blizzard GZS'ye savaş sisi (fog of war) kavramını getiren isim olarak tarihteki hak ettiği yeri WCII ile aldı. Keşfetmediğiniz alanları görebiliyor ancak sizi neyin beklediğini oraya gitmeden anlayamıyordunuz. Bu kavram oyunun ruhuna da yakışıyordu.

Warcraft II, GZS tarihinin denizde de savaştığımız ilk oyunu olmuştur. Bahriyeli orklarla insanların koca sularda çarpışması ve gemilerin batması



çok şenliklidir. Bilmediğiniz kara parçalarını denizden keşfe giderken başınıza gelenler de cabası.

PC oyun tarihinde birincisi ile devamı arasında bu kadar önemli bir gelişim gösteren oyun sayısı iki elin parmaklarını geçmez. Westwood golü yine yemişti. Warcraft II sayesinde GZS türü, büyük bir sıçramayla bambaşka bir renge büründü.

Warcraft II piyasada sağladığı büyük zafer ve başarıyı hemen Beyond the Dark Portal ek paketini çıkartarak pekiştirdi. Bu paket ile GZS'nin içine biraz macera ve RPG katmayı denedi. Bununla da başarılı olunca Blizzard oyun yapımındaki yerini sağlamlaştırdı ve Warcraft evreni böylece doğmuş oldu.

1999 yılında Blizzard, Warcraft II'nin Battle.net sürümünü de piyasaya sürerek, Windows 95/98 destekli en büyük online oyun sunucularını açtı. Dünya Warcraft evreni ile ilk olarak net üzerinden burada tanıştı.

WCII, Windows 95 zamanlarında hemen hepimizin bilgisayar açılış sesini "Yeş milord!" olarak değiştirdiği bir furya olarak anılarımızda kaldı.

C&C'DEN KARŞI ATAK

1995 yılında ağlarına dolanan WCII golünü bir türlü hazmedemeyen Westwood, 1996 yılında kendi içinde çalan kırmızı alarm seslerini dışavurumcu bir tavırla piyasaya taşıdı ve C&C: Red Alert'i piyasaya sürdü. Doğal olarak WCII'nin ulaştığı başarının aynısını yakalamaktı amaç. Yani ilkinden daha iyi, daha gelişmiş ve daha bağımlılık yapan bir oyun yaratmak.

Oyunda irili ufaklı birçok değişiklik yapmıştı Westwood. Red Alert, 2. Dünya Savaşı'nın hiç çıkmadığı ve haddinden fazla güçlenen Sovyetlerin demir yumrukla tüm dünyayı tehdit ettiği alternatif bir dünyada geçiyordu. Mühendisler hasar gören binaları hemen onarmaya başlayabiliyor, çoklu birlikler bir yerden bir yere daha çabuk taşınabiliyor ve sıhhiye birimleri oluşturulabiliyordu. Sahte üsler inşa edilerek düşman yanılgıya düşürülüyor ve bu da önemli bir avantaj sağlıyordu. (Kaan'ın unuttuğu bir şeyden bahsetmek için dalıyorum araya, ama oyun en önemli sürprizi sonunda saklamıştı: Oyun boyunca birkaç sahnede Sovyetlerin lideri Stalin'in kulağına birşeyler fısıldarken görülen Kane karakterini C&C'den NOD'un lideri olarak çok iyi tanıyorduk. Ve oyunun son demosunda Stalin'i öldüren Kane "artık büyük planımızı harekete geçirmek için hiçbir engel kalmadı, yaşasın Brotherhood of NOD!" diyerek hepimizi dumura uğratmıştı! Red Alert evreni ile C&C evreninin ne şekilde birleşeceği hala büyük bir sırdır. Bu yüzden Command & Conquer 3'te inşallah Kane de olur diye dua etmeye başladım ben – Blaxis)

Red Alert daha sonra Counter-strike ve Aftermath gibi ek paketlerle daha da zenginleşti. 1997 sonuna kadar benzeri pek çok oyun çıksa da hiç biri Red Alert kadar yaratıcı ve başarılı değildi, aksine taklit olmaktan öteye gidemediler.

...VE DİĞERLERİ

1997'ye kadar yapılmış olan her şey bugün GZS'nin temellerini oluşturmaktadır. İkinci kuşak olarak görebileceğimiz Total Annihilation, ilk bakışta biraz daha detaylı ve 3 boyutlu grafiklere sahip bir GZS gibi dursa d,a oyunu oynadıkça bir devrim yaşadığınızı fark ediyordunuz. Chris Taylor, GZS oyunlarında oyuncunun ünitelerine seviye kontrolü yapabilme olanağı da tanıyor ve sıra tabanlı stratejiye küçük bir saygı duruşunda bulunuyordu.

Total Annihiliation'ı uzayda geçen bir Warcraft olarak da tanımlayabileceğimiz Starcraft izledi. TA'nın yaptığı teknik düzeltme ve gelişmeleri kendi oyununa göre mükemmel şekilde yorumlayan Blizzard yine bir "başyapıt" yaratmış, 1998 yılında raflara dizdiği Starcraft ile kendine yepyeni bir hayran kitlesi kazandırmıştı. Çoğu oyun eleştirmeni Starcraft'tan sonra GZS'nin bir daha asla aynı olamayacağını savundu ve Blizzard'ı göklere çıkardı. Haklıydılar da. Oyun senaryosu, video filmlerle gelişiyor, bir filmin bıraktığı yerden diğerine geçmek için bir dizi gö-

HERZOG ZWEI

İsmi küfür gibi olsa da, her şeyin başladığı oyun bu işte.

Herzog Zwei ile temeli atılan strateji oyunlarının Dune ile ivmelenerek Warcraft ve Command and Conquer gibi everden geçmesi bugün; Black & White, Empire Earth, Total War, Rise of Nations, Close Combat gibi birer strateji harikası olan oyunların yaratılmasını sağladı. Hepsinin ötesinde strateji oyunları "çok oyunculu ortam" ahlakını ve sosyal düzenini yarattı.

rev tamamlamak durumunda kalıyordunuz. Karakter gelişimleri mükemmeldi ve senaryosu tartışılmaz bir başarı sağlamıştı. Ama SC'nin türe getirdiği en büyük yenilik, birbiriyle hiç alakası olmayan üç tarafın mükemmel dengesiydi. 8 yıl sonra dahi hala oynanan ve yaması çıkan Starcraft, oyun tarihinin en iyi 10 oyunundan birisi olarak kalacak. Daima.

Tüm bunlar olurken 1997 yılında Microsoft'un Age of Empires'ının çıktığını da unutmamak gerekiyor. Bu oyunla beraber uzaydan, fütüristik ortamlardan ve orklardan sıkılanlar, gerçek dünya tarihine döndüler ve tarihi kendi keyiflerine göre yeniden yazmaya çalıştılar.

(Görüntü yeniden focus'lanır. Ateş sönmüştür, bazı dinleyiciler uyuklamaktadır). İşte çocuklar, Bugün oynadığımız yeni nesil GZS'lerin ruhu işte tüm bu oyunların gelişiminden hareketle daha ileriye götürülmeye çalışılıyor ve hala hızla gelişmeye devam ediyor.Hepsini burada anlatabilmenin mümkün olmadığını biliyorum.

Tüm yapmak istediğim nasıl başladığına ve bu zamana nasıl gelindiğine birazcık ışık tutabilmekti. Sürç-i lisan ettiysem affola. Ancak şunu söylemek istiyorum ki, Serpil'in beni GZS'de yenmesi yeni nesilin daha stratejik olması anlamına gelmiyor tamam mı? Hadi, dağılın bakiim. Kalkın yerinize yatın. ■

Command & Conquer First Decade

10 YILLIK EMİR TEK PAKETTE

Kapağa bakarak adamların kocaman "İlk On Yıl" (First Decade) yazmasını yorumlamakla başlıyorum; demek ki bir on yıl daha oynayabiliriz ya da bir on yıl daha C&C devamı oyunlar, ek paketler ve benzeri türevler hayatımızda yer alacak. Yanlış mıyım? Sanmıyorum.

Electronic Arts tarafından devralınan Westwood Stüdyolarının bu muazzam GZS oyunlarının on ikisi birden, C&C'nin onuncu yılı dolayısıyla şimdi bir pakette. Tek bir DVD olarak sunulan oyunların hepsini bir daha birbirine bu kadar yakın görmek mümkün olmayabilir. Peki bu DVD'de neler oynayabiliyoruz? Tabii ki ilk C&C'yi oynayabiliyoruz. Daha sonra sırasıyla Covert Operations, Red Alert, Counter-Strike, The Aftermath, Tiberian Sun, TS Fire Storm, Red Alert2, Yuri's Revenge, Renegade, Generals ve Generals Zero Hour emrinize amade.

12 C&C oyunu ihtiva eden DVD, kutunun içinde yalnız değil. Oldukça ince düşünülmüş, insanı sıkmayan röportaj ve görüntülerle anlatılan bir C&C belgeseli de ek bir DVD olarak diğerinin yanında yer alıyor. Bunun yanı sıra bir de gelişmiş kullanım kılavuzu var ki bu da C&C'ye yeni başlayacaklar için iyi bir kılavuz olabilir.

Oyunları yüklemek için yapılmış ara yüzden istediğiniz oyunları seçmeniz olası ama kurulum sırasında her oyun için birer tane olmak üzere toptan seri numarası girmek oldukça iptidai ve saçma olmuş. Bazı oyunların, özellikle Aftermath ve TS Firestorm'un kullanıcı arayüzleri XP'de sorun yaratabiliyor ancak bunun için EA oyunun orijinal sitesinden bir yama duyurmuş durumda. 90'ların ortalarında çıkan oyunların bugünün teknolojisinde sorun çıkarmamasını beklemek çok fazla iyimserlik olurdu, ama en azından bu pakete konarken biraz olsun elden geçirilmeliydi.

Eğer bütün oyunları çalıştırabilirseniz, ki ben böyle yapabildiğinizi umarak anlatmaya devam ediyorum, GZS türünün gelişimiyle alakalı en güzel deneyimi yaşayacaksınız. Özellikle C&C evreninin biricik FPS oyunu Renegade gözlerinizin yaşarmasına sebep olacak. Red Alert 2 ve Tiberian Sun nostaljinin tavan yaptığı oyunlar oldu benim için. Çünkü ben C&C evrenine bu oyunlarla başlamıştım maalesef.

Ancak sizleri uyarmadan edemeyeceğim; bu nostaljik gezinti oldukça fazla "bug" içeriyor. Bazı oyunlarda (özellikle C&C'de) saçınızı başınızı yolmamak için bir kask takmalısınız.

Yine de biraz saygı ve tutkuyla yaklaşarak itiraf etmeliyim ki C&C: The First Decade tüm zamanların en geniş ve şimdiye kadar yapılmış en iyi derlemesi olmuş. Yeniyetme GZS meraklıları ve "ben bu türde ustayım ama tarihinden bihaberim" diyen herkes için önerilebilir.

Kısaca bir oyun fiyatına 12 oyunun içinde bulunduğu, 12 oyundan çoğunun iyi çalıştığı, yeni ve üstün özellikli monitörlerde eski oyunların pek fena göründüğü, bazı işletim sistemlerinde eski tarihli C&C'lerin hiç açılmadığı ve bolca "bug" bulunduran başka bir nostalji paketi şu anda piyasada yok. Bunu da almazsanız GZS tarihine göz atma şansını kaçıracaksınız. ■

LEVEL NOTU **85**

Yapım: EA Los Angeles / Westwood Studios - **Dağıtım:** Aral İthalat - **Fiyat:** 75 YTL - **Tür:** Oyun paketi - **Çıkış tarihi:** Piyasada - **Kutu İçeriği:** 12 oyun ve C&C belgeseli DVD'sinden oluşan 2 DVD, geniş bir kitapçık.

BİN ATLI BİR ZAMANLAR ÇOCUKLAR GİBİ ŞENDİK

ŞU ANDA SABAH AKŞAM OYUN OYNAYANLARIN BAŞINA ON YIL SONRA NELER GELECEĞİNİ TESPİT ETMİŞ DURUMDAYIM...

Her ne kadar bu aralar son derece ciddi bir kurumsal bilgisayar dergisinin yayın yönetmeni olarak görev yapıyor olsam da bir zamanlar ben de oyun oynadım. Aslında "bir zamanlar ben de oyun oynadım" cümlesi vaziyeti pek iyi anlatmıyor galiba. "Hayatımın bir döneminde sadece oyun oynadım" desem daha doğru olacak. Bu köşeyi düzenli olarak okuyacak kadar sabrı olan okurlar bilirler, bilgisayar maceram Commodore 64'ün ortalığı kasıp kavurduğu 80'lerde başladı ve devam ediyor.

Hâlâ var mı bilmiyorum ancak bizim zamanımızda "karne hediyesi" diye bir şey vardı. Her karne döneminde takdir – teşekkür gibi teşvik edici belgeleri kapıp eve geldik miydi ana babalarımızın başının etini yemeye başlardık. Artık aile bütçesinin vaziyetine göre müzik aleti, bisiklet, uzaktan kumandalı araba ne tutturabilirsek kârdı. İşte bu tür dönemlerden birinde okulundan "teşekkür belgesi" kapıp eve gelmiş olan abiniz, babasına "baba bana bilgisayar al, komodor al!" deme cesaretini gösterebilmiştir. Commodore 64 eve geldiğinde ise gıcır gıcır kutusunu açmadan önce dualar okuyup "hayırlı olsun, aman nazar değmesin" nidaları ile ambalaja girişmiş, bilgisayar televizyona bağlandığında evin yegâne eğlence kaynağı televizyona zarar vermeyeceğini binbir dil dökerek kabul ettirip bilgisayarımızı kullanmaya başlamıştık.

Bir "karne hediyesi" olarak eve giren Commodore 64 bundan sonra hiçbir zaman bir hediye aldıracak kadar başarılı bir karne alamayacak olmamı da garanti altına almış oldu. Zira bir daha "takdir", "teşekkür" gibi belgelerin yanından bile geçememekle beraber, aynı zamanda sınıfları bile zar zor geçmeye başladım. Bunun nedeni ise bitmek tükenmek bilmeyen oyun merakı oldu. Oyun merakı deyince, küçücük bir örnek vereyim. Şu şu saatler arasında oyun oynamak gibi bir sistemden ziyade, evde televizyona bakılmadığı her an, her saniye Commodore 64 ile depreşmekten bahsediyorum. Tatillerde yemek yemek, uyumak ve çiş yapmak gibi temel ihtiyaçların dışında başından günlerce hiç kalkmadığımı rahatça söyleyebilirim, çünkü bilgisayara istidadımız ortaya çıktığında eski bir siyah-beyaz TV bulup buluşturmak yöntemi ile artık tam bir "kişisel bilgisayar" sahibi olmuştum.

Tüm bunları neden anlattım? Çünkü aynı bağımlılık şu anda tekrar nüksetmiş durumda. Söylemesi ayıptır (yok yahu, bu dergi Level, niye ayıp olsun?) geçen ay bir PlayStation 2 alma gafletinde bulundum. Artık kazık kadar adam olduğumuz ve okulla ilgimiz kalmadığı için ne edersek kendimize ediyoruz. Aldığım günden itibaren bir hafta boyunca PS2 oynamak dışında hiçbir şey yapmadığımı rahatça söyleyebilirim. Yazıların gecikmesi, yöneticisi olduğum derginin geç çıkması ve sabahları işe geldiğimde gözlerimin etrafında bulunan kara yuvarlakların müsebbibi işte bu çift kollu canavardır. Bir anda eski günlerime dönmüş olduğumu hissediyorum. Geçilmeyen bölümleri geçmek, oyun namına ne varsa takıp çıkarıp, ayrım gütmeksizin oynamak ve arayı kapatmak için bitmek tükenmek bilmeyen bir uğraş içerisindeyim.

Aslında PC'de oyun oynanmasına karşı değilim elbette, hatta hemen hemen tüm adventure'ları oynayıp bitirmiş olduğuma Sinan şahittir. Ancak PS2 bambaşka bir zevk oldu benim için. Koltukta sırtüstü yayılıp, göbeğimin üstünde gamepad ile oyun oynamak, beni bir anda Commodore 64 zamanlarında kucağımda QuickShot II joystick ile uyuyakaldığım günlere geri götürdü.

Sanki uzun süre sigarayı bırakmış da tekrar başlamış gibi oldum. Kilo aldım, eklemlerim ağrıdı, iki elimin de başparmakları bir garip kıvrılır oldu. Üstüne üstlük yengeniz de PS2 manyağı çıktığı için evde iki çift laf edemiyoruz. O level senin, bu level benim derken, aramızda geçen cümleler "ver de ben geçeyim, sen çift atlamayı yapamıyon", "yahu çok vurma kıracan pad'i", "biraz daha konuşursan kafanda kıracam asıl ben onu", "ne zaman yemek yiycez?", "3. level'ı geçip save edeyim ondan sonra" şekline dönmüş durumda. PS2 ile çok haşır neşir olan arkadaşlarla yaptığım konuşmalar, bu sendromların uzun süre oyun oynayan ailelerde sık sık görüldüğünü, bizim yanlış bir şey yapmadığımızı gösteriyor, o yüzden pek de endişelenmiyoruz valla.

Ancak laf aramızda, sonumun ne olacağını bilmiyorum. Bu yeni merak bir ara geçecek gibi görünüyor ancak o aranın ne zaman geleceğini çok merak ediyorum. Zira bu yazıyı bir an önce bitirmek için makine gibi yazmaktayım, içerde X-Men II beni bekliyor; kolay değil arkadaşlar, Magneto'yum, dünyanın kaderi benim ellerimde. Uzun sözün kısası, eğer şu anda bol bol oyun oynayan hastalıklı bir bünyeyseniz, bundan on yıl sonra düşeceğiniz hal aha budur, haberiniz olsun netekim.... ■

Kirayı yatıramadım, çöpü dökemedim, kapı çalıyor açamadım. Ama olsun, son level'ı bitirdim.

UAAH! DAHA GELMEDiK Mi YA?
YOK ABi, DAHA 8 SAAT VAR. SEN UYU.
HELLO, MY NAME IS SAYID...
N
W
E
S
Image © 2006 TerraMetrics
Image © 2006 NASA
©2005 Google
Pointer 33°18'01.81" N 110°24'05.27" W
Streaming |||||||||| 100%
Eye alt 8486.58 mi